

UNIVERSIDAD INTERNACIONAL DE ANDALUCÍA

UNIVERSIDAD DE GRANADA - UNIVERSIDAD DE OVIEDO.

MASTER EN PATRIMONIO MUSICAL



**UNIVERSIDAD
DE GRANADA**

un
i Universidad
Internacional
de Andalucía
A



Universidad de Oviedo
Universidá d'Uviéu
University of Oviedo

CRÍTICA A LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS

Realizado por: Francisco José Jiménez Bueno

Tutor académico: Joaquín López González

2020

Índice

1.	Introducción	1
1.1.	Estado de la cuestión	1
1.1.1.	La Ludomusicología, una nueva rama.....	2
1.1.2.	Principales compositores de la música en los videojuegos	5
1.1.3.	Principales medios de comunicación de los videojuegos y su música	7
1.1.4.	Crítica musical en videojuegos.....	8
1.2.	Hipótesis.....	10
1.3.	Objetivos	11
1.4.	Metodología	11
2.	Reseñas y críticas en la música en los videojuegos.....	14
2.1.	Publicaciones específicas sobre videojuegos.	15
2.2.	Publicaciones no específicas sobre videojuegos.	21
2.3.	Publicaciones especializadas en la música en los videojuegos.	28
2.4.	Publicaciones en formato audiovisual.....	32
3.	Críticos de la música en videojuegos: ejemplos de caso.....	36
3.1.	Simon Elchlepp: <i>The greatest game music</i>	36
3.2.	Don Kotowski: <i>VGMO</i>	38
3.3.	Emily McMillan: <i>VGMO</i>	42
3.4.	Ignacio Marqués: <i>Mundobso</i> (Anexo 3).....	44
3.5.	Mario Pons: <i>Mundobso</i> (Anexo 3)	45
4.	Conclusiones	47
	Anexos.....	51
	Anexo 1 Correspondencia vía Patreon con José Altozano, alias «Dayo».....	51
	Anexo 2 Entrevista a Simon Elchlepp, dueño de <i>The Greatest game Music</i>	52
	Anexo 3 Entrevista a Ignacio Marqués y Mario Pons escritores para <i>MundoBSO</i>	66
	Anexo 4 Entrevista a Donald Kotowski, encargado de Japón en <i>VGMO</i>	73
	Anexo 5 Entrevista a Emily McMillan escritora de <i>VGMO</i>	84
	Bibliografía	93

1. INTRODUCCIÓN

Los videojuegos han formado parte de la infancia de las generaciones nacidas entre los 70 y los 90, haciendo que la gran mayoría de estas personas sean capaces de tatarrear las melodías de los videojuegos de aquel entonces. Personalmente he vivido esta experiencia, y al igual que otras personas con ciertos conocimientos musicales, y que estudian el mundo de la música, puedo apreciar los elementos que provocan que esta música tenga un gran impacto cultural. En la actualidad, las bandas sonoras de los videojuegos cada vez se encuentran más desarrolladas, los compositores ganan más protagonismo, y sus composiciones tienden a ser admiradas, lo que quiere decir que empiezan a tener un valor reconocido por diferentes instituciones, nuevas asociaciones de musicólogos y la propia empresa del videojuego.

Para ninguna persona en los países con acceso a este método de entretenimiento son desconocidos ciertos temas musicales, y muy pocas dudan en remarcar la calidad de los mismos. Todo esto debería darnos una imagen de cómo se encuentra retratada la música de los videojuegos en la prensa especializada en este nuevo medio. Este trabajo indagará en este tipo de publicaciones, buscando toda la información que hay sobre esta música en las reseñas y críticas hacia los videojuegos, ya sean enfocadas hacia el videojuego en general o solo haciendo referencia a su apartado musical, explorando esta posible fuente para el estudio de la música de los videojuegos.

1.1. ESTADO DE LA CUESTIÓN

Desde el desarrollo de los videojuegos como elemento recreativo de cara al público a principios de los 70, con el conocido *Pong* (1973) desarrollado por Atari, han sido acompañados por elementos sonoros, siendo al principio simples pitidos integrados dentro de los chips de procesamiento para abaratar costes. Pero con la creación de las consolas este entretenimiento llegaría al salón de muchas casas principios de los 80. La tecnología de estas consolas tendría grandes avances que permitirían tener chips dedicados al sonido y varios canales de salida de audio, permitiendo a los nuevos videojuegos pensados para los hogares una mayor capacidad creativa a la hora de componer. En sus comienzos esta música estaría ligada a sonidos digitales, es decir «pitidos», y compartirían salidas de audio con los efectos sonoros de los videojuegos,

provocando pausas en la música cuando el personaje realizaba una acción, como por ejemplo Mario recogiendo una moneda. Este estilo musical iría desapareciendo con la mejora tecnológica y la posibilidad de incluir sonidos reales, aun así y desde inicios de los 2.000 el «chiptune» se ha recuperado y vuelto a usar para otros videojuegos, creando un género propio. (Lag López, 2008, Pp. 15-24).

Pero a día de hoy nos encontramos con que son un producto de consumo mundial, no hay país desarrollado que no tenga conocimiento de este nuevo medio de entretenimiento. Como en su día lo fue el cine, y como pasó en aquél entonces con el séptimo arte, el videojuego se ha visto como una distracción, o como una herramienta que incita a la violencia, como ejemplo la noticia de «El asesino de la katana», que poco tardaron en ligar con el videojuego *Final Fantasy VIII* (1999) (Mónica G. Álvarez, 2019). Con el paso de los años esta perspectiva que criminaliza los videojuegos ha cambiado y actualmente el videojuego ha llegado al ámbito académico, haciendo que los musicólogos empiecen a interesarse por sus bandas sonoras (Summers, Tim, 2016, pp. 19-24). A pesar de esto, el discurso del odio y la criminalización de los videojuegos siguen muy presentes en los medios de comunicación (Marc Burgat, 2019).

Con el paso de los años, los estudios de videojuegos han crecido de manera exponencial, llegando a poder competir con industrias como la cinematográfica, lo que ha provocado que las bandas sonoras musicales de los videojuegos no tengan nada que envidiar a aquellas que se pueden encontrar en las mejores películas Hollywoodienses. Y al igual que para el cine existen los «Premios Óscar», los videojuegos han desarrollado su propio evento a nivel mundial, los «Game Awards», el cual, al igual que los premios cinematográficos, tienen su categoría para las bandas sonoras. Un ejemplo de sus ganadores fue *Doom* (2016) (*The Game Awards*, 2016) debido al gran trabajo de Mick Gordon, que tomó la música preexistente de la saga *Doom* (1993) y la adaptó a los instrumentos actuales y las capacidades tecnológicas mezclando un estilo «retro» con lo actual (Gordon, Mick, 2016).

1.1.1. La Ludomusicología, una nueva rama.

Para poder abordar un estado de la cuestión de la temática de la música en los videojuegos, concretamente en este caso la crítica hacia la música de los videojuegos, es preciso adentrarse en la rama de la Musicología denominada Ludomusicología

(William Gibson, 2020), para esto el libro *Ludomusicology: Approches to video game music* (Kamp, Summers & Sweeney, 2016) es una excelente elección. Libro que además puede considerarse un manual para esta disciplina, ya que nos ilustra en los diferentes trabajos tanto ludomusicológicos como anteriores al acuñamiento del término ludomusicología, los cuales veremos más adelante en este apartado. Además, este manual nos muestra como esta rama de investigación de la musicología, en el medio que son los videojuegos, hace su aproximación hacia la música de los videojuegos, su metodología, el sistema de análisis, y los diferentes tipos de fuentes.

La primera publicación que se explora es de Whales (2004) en su artículo *Play Alone - An approach to Videogame Music* dónde realiza un análisis de los temas y efectos sonoros de juegos como *Super Mario Bros*, hasta *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, además de darnos contexto sobre la música en los videojuegos y la academización de esta disciplina. Pero la primera investigadora considerada como la mayor influencia dentro de la ludomusicología, y la que asentaría la bases para que esta disciplina es Karen Collins, actualmente profesora asociada en el departamento de arte de la comunicación digital y medios digitales experimentales en la Universidad de Waterloo, teniendo su propia página web y muchos artículos e investigaciones en este ámbito (Karen C. Collins, s.f.)¹. Sus trabajos más destacados son *Game Sound: An Introduction to the History Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design* (Collins, 2008), y una colección de artículos, *From Pac-man to Pop Music* (Collins, 2008), en el que se discuten varios aspectos de la música en los videojuegos.

El término «ludomusicology» sería acuñado el verano de 2007 por Guillaume Laroche, quien sería un defensor de la investigación en la música de los videojuegos, y la equiparía a lo que sucedió con la música de cine, reivindicando su importancia. Según sus palabras:

«Podemos estudiar académicamente la música de las películas y otros tipos de música, y me pregunté ¿Por qué no esté género?, especialmente desde que se

¹ Esta página ha sido eliminada pero recuperada en la web de *Wayback machine*. Un archivo que guarda una copia de todas las páginas existentes en la web.

compone con ciertos ideales en términos de exaltar la experiencia de juego²»
(Karbani, 2007, s.p.)

Tras esta definición comienza el inicio de los ludomusicólogos, aunque todavía su perfil no estaría definido y faltarían años para la creación de los primeros grupos de ludomusicólogos, pero ya se podía apreciar una evolución importante y una presencia de estos investigadores en las universidades occidentales.

Llegados a este punto me gustaría comentar uno de los trabajos en España que suponen un buen punto de inicio para consultar sobre la historia y principales compositores de la música en los videojuegos, el libro de Lag López (2008), siendo una fuente secundaria de gran utilidad para situarse en lo sucedido en la música en el videojuego, desde la aparición de estos hasta la primera década del siglo XXI, aunque esta información necesita una actualización, ya que el videojuego es algo muy actual, en constante cambio y evolución al igual que su música. Aun así, es una buena «historia sobre la música en los videojuegos» que sirve de base para las investigaciones ludomusicológicas en España.

Como podemos apreciar hasta ahora las investigaciones mencionadas se centran en historia y análisis de juegos «retro», además de no realizar un análisis completo de la banda sonora musical, de la interactividad, cosa que se realizará para videojuegos musicales como *Dance, Dance, Revolution* (1998) o *Guitar Hero* (1998), véase las investigaciones de Kiri Killers, Jacob Smith y Joanna Demers, siendo esto algo requerido por el propio género de estos videojuegos. También estudios sociológicos en relación a la música de los videojuegos y como el público aprecia este apartado de los mismos. Pero a partir de 2010 la ludomusicología comenzarían una nueva etapa, su academización y visualización dentro de las universidades, teniendo lugar el primer gran evento en 2012 con la creación del *Ludomusicology Research Group* en Catherine, Universidad de Oxford. Proyecto que comenzó en 2011 a cargo de Mark Sweeney, con el apoyo de la *Royal Música Association*, y bajo la supervisión de varios especialistas de la música en los medios audiovisuales, entre los que destaca Nicolás Cook. Este

² We can academically study film music and all sorts of other music, and I wondered why not this genre, especially since it is being composed with certain ideals in mind in terms of heightening game experience. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

evento llegaría a cobrar una gran importancia y repercusión, realizándose conferencias anuales a lo largo del mundo (GAME, 2017). Y ya en 2013 el término ludomusicología volvería a ser usado por Róger Mosely, actual profesor en la universidad de Cornell e investigador en este ámbito, con gran cantidad de publicaciones en relación a este tema (Kamp, Summers & Sweeney, 2016, p. 1).

La ludomusicología se encuentra principalmente definida por su objeto de estudio, la música en los medios audiovisuales interactivos, teniendo diferentes métodos de aproximación, desde el análisis de los mismos, su recorrido histórico y la estética de esta música, tanto como se ve la música al ser analizada, la percepción de la misma por el público, y su interactividad con la jugabilidad de los diferentes videojuegos. Esta es una rama de investigación realmente amplia y con una metodología de lo más diversa, la cual está avanzando a pasos agigantados, percibiéndose un mayor interés respecto a la música en los videojuegos. Comienza así a verse esta música en los videojuegos como un objeto de estudio para los ludomusicólogos con un gran abanico de herramientas y metodologías.

1.1.2. Principales compositores de la música en los videojuegos

Como explicaba al principio, el aspecto sonoro de las bandas sonoras de los videojuegos se vio muy limitado por la tecnología de la época, pero el nivel compositivo nunca tuvo nada que envidiar a los compositores de cines, haciendo que tuvieran que centrarse más en las melodías. Los orígenes de las composiciones para la música de los videojuegos más exitosas fueron aquellas originarias de Japón, con lo que no es de extrañar que el compositor más conocido por todo el mundo sea aquel que le puso música a la mascota de la compañía Nintendo, Koji Kondo (Japón: Nagoya, 1961), cuyas sagas más conocidas en las que ha participado son *Super Mario Bros* (1985) y *The Legend of Zelda* (1986) (Lag López, 2008, Pp. 76-79). Otra gran compañía y muy reconocida por su música es Square Enix y su saga de videojuegos *Final Fantasy*, en la cual han trabajado varios compositores, como Hitoshi Sakimoto (Japón: Tokyo, 1969) y Nobuo Uematsu (Japón: Kōchi 1959) (el cual también tiene composiciones en la saga de *Chrono Trigger* (1995)) (Lag López; 2008, Pp. 61-63, 97-99). Una cosa que se puede apreciar de estos juegos es que casi siempre trabajaban varios compositores a la hora de realizar la banda sonora, y es más que comprensible ya que, por ejemplo, en una película tienes un tiempo

máximo de media de 2 horas, mientras que en los videojuegos el tiempo medio son 10 horas de juego, es decir tienes que diseñar música para 10 horas de juego.

Pasando a Occidente nos encontramos grandes compositores como Tommy Tallarico (EE.UU. MA, 1968), compositor de sagas tan conocidas como *Prince of Persia*, *Spider-man* y la saga que sigue produciéndose en la actualidad *Mortal Kombat*. Y el gran compositor de la séptima generación de consolas, cuyo tema más reconocido a día de hoy es *Dragonborn* tema principal dentro del videojuego *Skyrim* premiado con el *Game of the Year* de 2011, Jeremy Soule (EE.UU.: IA, 1975) cuyos trabajos más destacados son sus composiciones para la saga *The Elder Scrolls* (Lag López; 2008).

En la actualidad, y durante esta última generación de consolas, hemos tenido una gran cantidad de títulos con una calidad compositiva remarcable, y se ha dado más el caso de compositores específicos para una banda sonora, o en el caso de *Detroit Become Human* tres compositores principales para tres bandas sonoras diferentes (De Fondaumiere, 2018). Entre los compositores actuales tenemos a Bear McCreary (EE.UU.: FL, 1979), que ha trabajado en películas como *Godzilla: King of Monster*, *Child's Play* (2019) y dos películas de la saga *Cloverfield*, además de trabajar en series como *Agentes of S.H.I.E.L.D.* y *The Walking Dead*. Su mayor éxito en videojuegos ha sido su composición para el videojuego *God of War* (2018) ganador del *Game of the Year* del 2018 y para el cual McCreary detalla su trabajo en una página oficial de *PlayStation*. Manteniéndonos en 2018, justo a finales, salió la segunda entrega de *Red Dead Redemption 2* que compitió muy duramente por el *Game of the Year* del 2018, su banda sonora tiene una gran ilustración de lo que fue el oeste americano y su compositor fue Woody Jackson (EE.UU. PL, 1992), que ya ha trabajado con la compañía *Rockstar* para entregas como *L.A. Noire*, *Grand Theft Auto V* y las dos entregas de *Red Dead Redemption* (Jackson, 2020).

Además, podemos apreciar que, en las bandas sonoras de videojuegos, al tener muchos elementos semejantes al cine, algunos compositores suelen tener en cuenta la música escrita para temáticas parecidas al videojuego para el cual van a componer, o son compositores que empiezan a tener cierta fama en el mundo audiovisual. En este caso tenemos a John Paesano que sigue el estilo de John Williams y ha trabajado en series como *Daredevil* y *The Defenders* (EE.UU.: MI, 1977), el cual actualmente compuso la banda sonora para Markus en el videojuego *Detroit Become Human* y la banda sonora de

Spider-Man (2018) que también fue nominado al *Game of the Year* compitiendo con los dos anteriores mencionados, mostrando la capacidad que tiene este compositor (IMDB, s.f., John Paesano).

1.1.3. Principales medios de comunicación de los videojuegos y su música.

A día de hoy los videojuegos se han ganado su propio espacio dentro de los medios de comunicación, aunque curiosamente no en la televisión o en la radio, donde solo se pueden ver algunas noticias sobre videojuegos, y ya hablando de su música esta presencia llega a ser nula, pero en los medios en línea esto cambia drásticamente. Su presencia llega a consistir en páginas dedicadas exclusivamente a videojuegos, o páginas para un solo videojuego, además de que la prensa online ha comenzado a contratar redactores que se ganan la vida reseñando, analizando y criticando videojuegos o publicando las últimas noticias sobre estos mismos. También tendremos un medio muy importante, los videos realizados por usuarios de plataformas de publicación los mismos, la más reconocida *YouTube*.

Mencionando revistas online que publican sobre videojuegos podemos encontrar de todo tipo, con gran variedad y a nivel internacional, como es el caso de *Gameinformer* (Gameinformer, 1991), pero actualmente el sitio web con mayor importancia a nivel europeo es *Eurogamer* (Eurogamer Staff, 2020) teniendo cientos de reseñas, críticas y análisis, y justo a su misma escala encontramos *IGN* (IGN, 2013), no sólo centrado en videojuegos, pero con un gran equipo de redactores. Estas dos últimas revistas tienen sede en diferentes países, pero es un problema, ya que cada país tiene sus propias noticias, no hay un informe global que se traduzca y se exponga como versión general a todos, provocando muchas veces que algunas noticias nunca lleguen a ser vistas por todo el público. En España existe la conocida como *Vandal* (s.f.), creada en 1997 con la edición actual de *El Español*, siendo la segunda revista de videojuegos más importante en España.

Por otro lado, podremos encontrar aquellas publicaciones online de carácter puramente musical, entre las que podemos destacar páginas dedicadas a todo tipo de música como *Classic fm* (s.f.) o dedicadas a bandas sonoras *Mundobso* (Conrado Xalabarder, 2001). Pero para este trabajo se ha podido observar la existencia de páginas dedicadas exclusivamente a la música en los videojuegos, entre las que destacan *The*

Greatest Game Music (s.f.) con decenas de análisis de bandas sonoras, que van desde entregas antiguas hasta videojuegos más actuales, y *VGMO* (s.f.) que además del mismo trabajo que la anterior, reseña los álbumes que se crean en base a estas mismas.

1.1.4. Crítica musical en videojuegos.

Inmediatamente cuando se habla de crítica musical, lo primero que hay que hacer es definirla, y conjunto esta misma viene la idea de estética, con lo que tenemos que procurar que estos dos apartados queden bien definidos a la hora de estudiar de la misma. (comenzaremos abordando los conceptos de crítica y estética)

La crítica musical, como idea general podemos considerarla como cualquier publicación que analice todos los aspectos musicales en relación a ciertos modelos estéticos, sociales, políticos, etc... Siguiendo las ideas expuestas en la voz del *Grove Music Online* (Lars Helgert, 2013). Pero como podemos ver, es muy complicado, ya que no existe la objetividad, y si hablamos de música en videojuegos, tenemos que no solo adaptarnos a la variedad de los mismos según su género, sino también a la época en la que se ambientan, la localización, la temática, es decir, hay cientos de puntos a tener en cuenta a la hora de realizar una crítica o reseña propiamente dichas. Además, aquí más que en cualquier otro medio audiovisual, hay una dependencia total de los programadores, ya que una buena programación puede dar resultado a una experiencia totalmente inmersiva. Con lo que teniendo todo esto en cuenta, debemos definir cuáles son las ideas estéticas a las que deberíamos atenernos para poder estudiar bien el objeto de este trabajo.

La estética en los videojuegos presenta una gran problemática, ya que su forma es una combinación entre los propios elementos del videojuego, lo que se conoce como mecánicas del juego, es decir cómo te mueves e interaccionas, y la narrativa del mismo, ligada a cosas externas a dichas mecánicas (Mark Sweeney, 2014, Pp. 19-24). Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en cualquier videojuego actual, el que expondré aquí es *Super hot* (2016), juego centrado en su mecánica de parar el tiempo si no te mueves, pero con una trama interna relacionada con el control mental. Pero ¿cómo afecta esto a la música?

Para esto Tim Summers usa un término muy curioso para la relación música videojuego, «playfulness» que hace referencia a como la música te incita a alterar tu modo de jugar, como te condiciona y da forma al conjunto música-videojuego (Mark Sweeney,

2014, P. 27). Un ejemplo de esto lo podemos encontrar en aquellos juegos como la saga *Metal Gear Solid* (1987-2015) cuya premisa es un juego de espionaje ligado a ciertos temas éticos, pero en su jugabilidad va implícito el sigilo, puedes jugar sin hacer uso de sus mecánicas, pero la música te anima a jugar con esta característica. Pero, en definitiva, la estética del videojuego en sí y de su música, yace según Sweeny (2014, P. 28-30) en una combinación de todos los aspectos del mismo, la narrativa, las mecánicas, y su música, como éstas están interrelacionadas, ya que la música de los videojuegos, al igual que la del cine o la ópera, no se puede desligar totalmente de su parte visual, pues su concepto estético está ligado a las demás partes. Además, el videojuego es un producto temporal, su experiencia empieza y acaba, y pueden ser totalmente diferentes unas veces de otras, o de como jugué cada persona³, lo cual lo interrelaciona aún más con su aspecto musical. Para ilustrar esto pueden exponerse dos ejemplos:

- El primero serían los juegos conocidos como «aventuras gráficas» que son juegos cuya premisa es una historia predefinida, pero que, como las ramas de un árbol, según las decisiones que tomes, esta historia irá variando, desde que ropa llevan los personajes, hasta que personajes son los protagonistas o sobreviven, como es el caso de *Until Dawn* (2015), *Heavy Rain* (2010), *Detroit Become Human* (2018) ... Y muchos más ejemplos dentro de este género.
- Y el segundo, cualquier otro tipo de videojuego, ya que la programación hace que la música suene según qué acciones hayas realizado en el momento de jugar. Como cuando en *Dead Space* (2008) no suena la música estridente⁴ hasta que tienes al enemigo⁵ en pantalla, aunque hayas podido ver una parte suya acechando al personaje⁶, creando mayor tensión.

Con todo esto expuesto, podemos apreciar así algunos de los aspectos que se deberían tener en cuenta a la hora de hablar de una crítica o reseña de videojuegos, tener

³ En este caso, en los trabajos de países anglo parlantes, la dualidad de la palabra «Play» se puede usar para referirse a una interpretación musical, o para jugar en sí, lo que hace que el acto de jugar a un videojuego se pueda ver como una interpretación musical.

⁴ Música de violines tocando notas disonantes con estratificación rítmica muy pequeña que se emplea para los momentos de combate en el juego.

⁵ Conocidos como «necromorfos» siendo unos seres grotescos con una especie de huesos que sobresale de sus manos a modo de cuchillas.

⁶ Debido a la perspectiva que da el juego en sí (Tercera persona), provoca que si algo se acerca por la espalda (cuchilla de un necromorfo) lo veas antes de que tu personaje lo tenga de frente.

muy presente esa interrelación música-videojuego-narrativa, para ver cómo se tratan estos aspectos en los objetos de estudio de este trabajo.

1.2. HIPÓTESIS

Como se muestra en el estado de la cuestión, la música en los videojuegos lleva un recorrido en su historia desde los años 70, lo que implica que tiene poco tiempo de vida, unos 50 años, pero aun así su evolución ha sido acelerada y muy fructífera, y como se puede apreciar en el apartado «Principales compositores de la música en los videojuegos», este tiene una estrecha relación en cuando a la cinematografía y los demás medios audiovisuales.

Pero en los últimos años ha crecido mucho la presencia de prensa especializada en videojuegos, y las críticas o «reviews» de estos mismos, se ha vuelto algo necesario ya que al ser un medio de entretenimiento y consumo por parte del público en general con tanto éxito y repercusión, estas críticas son necesarias a la hora de que una persona elija que videojuego comprar, cosa que se ve en la cantidad de portales web antes mencionados que se centran principalmente en este producto- Te presentan el diseño de niveles, el argumento, la jugabilidad, y la música. Cuando estas críticas o «reviews» se centran en la música, nos sugieren diferentes cuestiones, además podemos apreciar que la música es un apartado importante, ya que en el evento *Game Adwards* (2016), hay una categoría en exclusiva para la música.

Esto nos plantea que la situación actual de la crítica hacia la música de los videojuegos pueda estar en un momento de nacimiento, ya que cada vez suele ser un apartado que impacta más a la gente que, como las bandas sonoras en el cine, se vuelven memorables e incluso de culto, haciendo que la gente quiera leer más sobre la música de los mismos. Con esto podremos esperar que se puedan ver más artículos dedicados a la música en los videojuegos, y que dentro de las reseñas de videojuegos puedan dedicarles un pequeño apartado, y en el caso de las reseñas concretas a la música, se centren en los aspectos relacionados a la interactividad, la inmersión, narrativa y descripciones de las melodías y armonías.

Además, se pretende indagar en la percepción estética de los críticos sobre la música en los videojuegos, ya que hay una gran cantidad de videojuegos a día de hoy con una infinidad de géneros y subgéneros, teniendo en cada uno un tipo de música diferente,

creándose así una infinidad de géneros musicales para el videojuego, con lo cual, un buen aporte sería una visión general por parte de los críticos sobre sus propios trabajos, y como se podrá apreciar, no solo a lo largo de estos géneros, sino también a lo largo del tiempo, empezando por aquellos videojuegos que comenzaron a tener música, hasta el próximo ganador a la mejor banda sonora en videojuegos

1.3. OBJETIVOS

Para esta investigación he decidido marcar unos objetivos claros y concisos con los cuales poder aportar información sobre las fuentes satélites usadas en la investigación ludomusicológica:

- Estudiar la crítica sobre la música de los videojuegos en los medios de comunicación, tanto específicamente musicales, como generales sobre videojuegos.
- Definir el perfil de los autores que realizan dichos escritos.
- Señalar aquellos elementos musicales en los que se fijan tanto críticos musicales como no musicales de la música en los videojuegos.
- Observar la evolución de la percepción sobre la música en los videojuegos a lo largo de la historia.
- Conocer el aporte proporcionado por estas publicaciones a la hora de obtener uno de estos productos.
- Profundizar en el estudio de la estética en la música de los videojuegos desde el punto de vista de la prensa, tanto la específicamente musical, como la dirigida exclusivamente a los videojuegos.
- Conocer la existencia de una crítica musical centrada en la música de los videojuegos, si es profesional o no.

1.4. METODOLOGÍA

El trabajo seguirá la metodología sociológica, apoyándose en las metodologías específicas de la ludomusicología expuestas en el libro *Ludomusicology: Approches to video game music* (Kamp, Michiel, Summers, Tim & Sweeney, Mark, 2016, Pp. 8-31),

en su capítulo 2 «Analysing video game music: Sources, Methods and a Case of Study», donde las críticas o reseñas (review) son consideradas una de las fuentes de estudio.

El porqué es sociológica es debido a que veremos el objeto de estudio desde los ojos de otras personas, a través de sus escritos, teniendo siempre en mente unas pautas para evitar caer en el subjetivismo. Con lo que el primer paso para el trabajo será la búsqueda de las fuentes de estudios, todas aquellas publicaciones, tanto online como manuscritas a ser posible, que traten sobre la música en videojuegos, y habrá que organizarla para saber cómo realizar la aproximación hacia las mismas, con lo que seguiremos el siguiente cuadro:

Crítica musical sobre videojuegos			
En publicación no específica sobre música en videojuegos		En publicación específica sobre música en videojuegos	
Trata temas musicales	No	Aspectos	Aspectos
	trata temas musicales	musicales específicos sobre música en videojuegos.	generales sobre música.
Aspectos musicales específicos sobre videojuegos	Aspectos generales sobre música.		

Esta tabla nos permitirá reconocer, clasificar, y aislar los casos concretos, además de poder encontrar los autores, lo cual nos llevaría al segundo punto de nuestra metodología: las fuentes satélites (Kamp, Michiel, Summers, Tim & Sweeney, Mark, 2016, Pp. 19-24), consisten en entrevistas, presentaciones y el objeto de este trabajo, las críticas y reseñas que nos dan la capacidad de ver más allá. También otro aspecto interesante, sería la comparación de varias críticas o reseñas hacia un mismo producto, ya

que algunas bandas musicales de videojuegos son tan conocidas que han sido reseñadas varias veces a lo largo del tiempo, lo cual nos puede aportar diferentes puntos de vista.

La ludomusicología tiene la característica de ser una rama muy reciente que le permite realizar un trabajo de campo con los compositores, escritores, y aquellas personas relacionadas con el mundo de los videojuegos, ya que están en su mayoría vivas a día de hoy, y la cantidad de información que pueden aportar, o han aportado a lo largo de su vida son de gran utilidad en esta rama, con lo que el trabajo de campo es algo posible y necesario para completar los trabajos. Por ello la localización y el contacto con los diferentes autores será el siguiente punto. Este trabajo de campo consistirá en la formulación de diferentes preguntas y dudas con respecto a las críticas y reseñas analizadas en el trabajo, conociendo así su modo de realización del trabajo, la actualidad de la prensa musical en videojuegos, en qué elementos concretamente se fijan al realizar sus críticas, y quienes son los principales autores.

2. RESEÑAS Y CRÍTICAS EN LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS

La música en los videojuegos son un tema comúnmente olvidado por los diferentes autores que hablan sobre videojuegos, aun así, en estos últimos años, y más concretamente desde la última década, la presencia de la música de los videojuegos se ha hecho más hueco en aquellas publicaciones sobre música y bandas sonoras. En España y según dijo José Altozano, conocido como «Dayo» en las redes sociales y reportero sobre videojuegos:

«La crítica musical en el videojuego es inexistente, al menos dentro de la prensa especializada, podemos hablar un poco de cómo es la música, pero no solemos entrar en detalles, muchas veces la omitimos.»⁷

Esta prensa especializada hace referencia a páginas como *Eurogamer*, *IGN*, *Vandal*, etc (Las mencionadas en 1.1.3. Principales medios de comunicación sobre videojuegos y su música). Pero ¿es verdad dicha afirmación? Podremos observar y estudiar a lo largo de este punto ejemplos de páginas especializadas en música, videojuegos, en la música de los videojuegos y en bandas sonoras, para comprobar la existencia de este tipo de publicaciones; donde se encuentran, cómo son las mismas, su extensión, cómo enfocan la música y su aporte a la cultura de los videojuegos. Además, con esto se podrá observar una impresión sobre la situación de la crítica musical en el campo de la música en los videojuegos, cómo se encuentra a día de hoy la música en los videojuegos, y si este aspecto de la crítica hacia la misma es conocido por el público. También si son un tipo de escritos que están enfocados solo hacia aquellas personas interesadas en la música de los videojuegos como algo totalmente independiente, o solo

⁷ Anexo 1 (poner título), P. 51

Este además tiene un canal en *YouTube* (Enlace: <https://www.youtube.com/user/DayoScript> [Consultado el 06/07/2020]), en el cual realiza varias críticas y reseñas a diferentes videojuegos. Tiene un video en el que habla sobre música en videojuegos, «El poder de la banda sonora» (DayoScript, 2017, a partir de 11'51''), donde nos da algunas ideas sobre cómo debe ser la música sobre videojuegos.

son un apartado curioso para aquellas personas interesadas en el mundo de los videojuegos.

2.1. PUBLICACIONES ESPECÍFICAS SOBRE VIDEOJUEGOS.

Como se ha expuso anteriormente, la prensa específica sobre videojuegos hace referencia a toda la prensa que se dedica exclusivamente a cubrir la noticias sobre los videojuegos, es decir, los lanzamientos de nuevas entregas, el estado de los diferentes estudios de videojuegos, anuncios de eventos sobre videojuegos, etc... Y también, se dedican a reseñar y criticar videojuegos. En este punto se estudiará la importancia y el espacio dedicado al apartado sonoro y musical de los videojuegos, la extensión que se dedica a este apartado, y cómo de frecuente es que la crítica de videojuegos exponga y hable de la calidad musical de la banda sonora musical de estos mismos.

La primera a tener en cuenta sería la conocida como *IGN* (2013), que, en este caso, a pesar de buscar palabras clave como «música», «soundtrack» o «banda sonora», no aparecía ningún artículo relacionado en la sección de juegos. Para comprobar al completo la presencia (o no presencia) de crítica musical sobre videojuegos en esta página, se contrastó con las versiones para EE.UU., Reino Unido, Australia y Japón, aun así, no apareció ningún artículo en relación a los términos buscados. A pesar de estas búsquedas si se pudo encontrar artículos relacionados con los juegos de género musical, como es el caso del artículo «Guitar Hero: Warriors of Rock Review. Even the fun, Wii exclusive Roadie Battle can't save the overall aging design.» (Arthur Gies, 2010), donde se habla de cómo el repertorio no encaja por ser «x» género, sin buscar adentrarse en aspectos musicales. Quizá un punto en el cual podríamos considerar que habla sobre la relación música y videojuego es cuando hace alusión a como a la hora de interpretar la canción *Bohemian Rhapsody* del grupo conocido como *Queen*, la melodía es realizada por un piano, mientras que el jugador emula tocar una guitarra⁸, hecho que afecta a la propia inmersión del jugador.

Otro ejemplo que se puede encontrar es *Gameinformer*, en este caso al buscar por «music review» o «soundtrack reivew», podemos encontrar cientos de artículos, reseñas y críticas a videojuegos donde tratan el aspecto musical. Un ejemplo es «GI Show 232:

⁸ Dentro de la saga *Guitar Hero* los jugadores usan un control que emula la forma de una guitarra, con 5 botones en la zona del mástil y una especie de pestaña en la zona en la que se tañerían las cuerdas.

Grim Fandango Review, MAGFest» (Matt Helgeson, 2015), el cual consiste en un podcast hablando sobre cómo es la música del videojuego *Grim Fandango* (1998) o la reseña realizada a la música en *The last of us part II* (2020) (Andy McNamara, 2020), donde solo dedican dos frases en toda la reseña a hablar sobre la sensación que le produjo al escritor y el apoyo al clímax de la historia del videojuego.

No siempre son solo unas breves líneas dedicadas a la música, pero cuando estas profundizan más en el aspecto musical son reseñas realizadas a videojuegos del género musical, lo cual fuerza a estos artículos a dedicar más espacio a la propia música, ya que sería ilógico hablar de un videojuego musical sin hablar de su música. Un ejemplo de estos artículos son el dedicado a *Guitar Hero* (Matt Helgeson, 2010, s.n.), que si observamos en profundidad dice:

«La banda sonora es una bolsa mixta. Las fases iniciales están bien balanceadas y enfocadas en darte conjuntos orientados al género del concierto punk de Johnny Napalm en CBGBs o el bloque de rock clásico del nuevo personaje Austin Tejas. La pieza maestra del juego es un «playthrough⁹» con la *2112* suite de Rush». (...)El final del juego aumenta el desafío con una batalla contra el jefe final que presenta algunas canciones de Megadeth ridículamente duras y un nivel adicional de trituradoras de metal. Francamente, creo que la mayoría de estas canciones son terribles y se sienten como una tarea. (...)»¹⁰ (Matt Helgeson, 2010, s.n.)

Esta se centra en el género musical, de manera muy escueta, y basándose en un gusto musical del escritor de la reseña, sin dar explicaciones de por qué el desafío final es ridículamente duro, es decir, no argumenta sus afirmaciones. Como podemos ver, este último caso se asemeja a la crítica de Arhutr Gies (2010) vista antes en este mismo punto.

⁹ «Playthrough» hace referencia a el acto de jugar el juego siguiendo la historia principal (MrTripleCC, 2013)

¹⁰ The soundtrack is a mixed bag. The earlier stages are well balanced and focused, giving you genre-oriented sets like Johnny Napalm's punk gig at CBGBs or new character Austin Tejas's classic rock block. The game's centerpiece is a marathon playthrough of Rush's sidelong *2112* suite. As a big Rush fan, I loved it, though I'm not on board with having the band members do an awkward recitation of the album's silly story. The end of the game amps up the challenge with a final boss battle that features some ridiculously hard new Megadeth songs and a bonus tier of metal shredders. Frankly I think most of these songs are terrible and felt like a chore. I had much more fun coming back to earlier tracks on the *Dominion Quest*. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

Pero en otros ejemplos, tenemos dos reseñas realizadas a juegos musicales centrados en el ritmo, ambas del mismo desarrollador, siendo la primera la reseña a *Cript of the Necrodancer*¹¹(2015) (Tim Turi, 2015), donde podemos ver que en un punto se habla del sistema de jugabilidad, basado en movimientos al pulso de la música, y llegando a hablar sobre la interactividad de la música, el sistema rítmico del juego, y como la música puede llegar a hacerse copiosa, pero ya llega a hablarnos de la relación Música-Juego-Jugador como se puede observar en el siguiente fragmento:

«(...) Me encontré graciosamente en consonancia con la infecciosa banda sonora predeterminada del compositor Danny Baranowsky (Super Meat Boy). Encontrar su flujo entre los excelentes arreglos electrónicos y metálicos se siente increíble. Importar sus propias melodías también es fácil y los resultados pueden ser surrealistas; apuñalar slimes rebotando al ritmo de la banda sonora de Warcraft II es más divertido de lo que tiene derecho a ser¹².(...)» (Tim Turi, 2015)

La segunda reseña es *Cadence of Hyrule Review – A Pleasant But Discordant Melody* (Suriel, Vazquez, 2019), donde siendo un juego con la misma mecánica que el anterior mencionado, coge la estética e historia de la saga *The Legend of Zelda* (Saga reconocida por su música), el autor no duda en remarcar este hecho, además de diferenciar los diferentes temas para cada situación y relacionando la escucha musical con la exploración del juego:

«El juego basado en el ritmo pone un gran énfasis en la música en sí, y las nuevas interpretaciones de las canciones de Zelda son lo más destacado. Cada área presenta dos remezclas: una para encuentros de combate y otra para cuando todos los enemigos se han ido (más un bucle corto de 8 bits cuando haces una pausa).

¹¹ Juego estilo «Roguelike», que hace referencia a aquellos juegos cuyos escenarios son una serie de salas, creadas de forma aleatoria cada vez que entras en un conjunto de estas salas. Este nombre se le da por el juego *Rogue* (1980). (Santiago Zapata, 2017)

¹² I found myself gracefully falling in line with composer Danny Baranowsky's (Super Meat Boy) infectious default soundtrack. Finding your flow among the excellent electronic and metalarrangements feels amazing. Importing your own tunes is also easy and the results can be surreal; stabbing bouncing slimes to the Warcraft II soundtrack is more fun than it has any right to be. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

La mayoría de estas canciones son geniales por sí solas, pero la forma en que la música cambia entre pistas (especialmente en mazmorras y peleas con jefes) hace que explorar y enfrentarse a mazmorras sea la mejor manera de experimentar la música¹³.» (Suriel Vazquez, 2019, s.n.)

Como podemos ver, son dos reseñas dedicadas a dos videojuegos muy parecidos, cuya mecánica de juego es exactamente la misma, haciendo más que evidente que en el caso de *Cadence of Hyrule* el tema del que hablarán será de la adaptación de la música de la saga *The Legend of Zelda*, aunque cómo podemos ver en el fragmento extraído, no se vuelve a profundizar en como la música de esta saga ha sido adaptada a las mecánicas de *Cripto of the Necrodancer*.

En *Eurogamer*, podremos encontrar que en la versión española hay muy poco acceso al tema musical en los artículos, pero si vamos a la versión internacional de la misma, este hecho cambia, encontrando cientos de artículos sobre la música de los videojuegos. Un es el caso de «The sound of Death Stranding and how Hideo Kojima selects the music for his games. The Best Is Yet To Come» (Cian Maher, 2019), donde además de detallarnos información sobre la banda sonora nos comenta como interacciona con el juego, aunque sin llegar a ser crítica. Pero no se pueden encontrar muchos casos que reseñen y critiquen la música en los mismos, siendo la mayoría de los casos juegos musicales como «Wii Music, out of tune» (Ellie Gibson, 2008) y «Maestro: Jump In Music, whatever that means» (Keza MacDonald, 2009), donde la reseña se centra más en las características del juego y mencionan como la música marca el ritmo del juego o como son las características musicales y las capacidades que te da el juego en este aspecto.

Pasando al caso español, como hemos comentado en la introducción, según «Dayo» el apartado musical es inexistente, pero por ahora ya hemos podido comprobar que esto no es cierto a nivel internacional en las publicaciones específicas de videojuegos, aunque en muchos casos el espacio dedicado a la música sea escueto, y la posición tomada por el autor no esté argumentada. En España se puede observar que hay también reseñas

¹³ The rhythm-based gameplay puts a heavy emphasis on the music itself, and the new renditions of Zelda songs are a highlight. Each area features two remixes –one for combat encounters, and one for when all the enemies are gone (plus a short 8-bit loop when you pause). Most of these songs are great on their own, but the way the music swaps between tracks (especially in dungeons and boss fights) makes exploring and taking on dungeons the best way to experience the music. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

y críticas que hablan sobre el apartado musical, quedando ahora comprobar si el trato que se da en este apartado es semejante a los casos internacionales, o se podrá observar una profundización en la música.

Empezando por *Vandal*, nos encontramos que no difiere de casos como *Eurogamer* o *IGN*, como podemos observar en la reseña «Análisis de I Am The Hero (PS4, Switch, Xbox One, PSVITA)» (Ramón Varela, 2018) donde dedica una sola frase a todo el apartado sonoro y musical del videojuego *I Am The Hero* (2017), exponiendo el género musical y dando una valoración sin argumentar, a pesar de que el reclamo en el subtítulo de la reseña es la música, siendo interesante como la frase inicia haciendo hincapié en que la música es lo más destacable del videojuego, para acabar dedicando una extensión de 23 palabras. Otro caso es la reseña «Análisis de Child of Eden (Xbox 360, PS3)» (Jorge Cano, 2011), donde nos encontramos que el autor deja claro el componente auditivo del videojuego en la siguiente frase «(...) Una experiencia caracterizada por la mezcla de varios sentidos, por ejemplo oír colores, ver sonidos (...)» (Jorge Cano, 2011, p. 1) Pero por el final del mismo encontramos que solo hace una alusión a la música como elemento narrativo, para acabar recomendando la experiencia de juego con un buen equipo de sonido, cuando en la frase expuesta antes, podemos ver que hace una referencia a la sinestesia, pero sin buscar explicar por qué se produce dicha sensación.

En *Hobbyconsolas*, por su parte si buscamos «banda sonora»¹⁴ aparecen 160 resultados en la opción de análisis y 135 resultados al buscar «música»¹⁵. Pero lo notable de estos resultados no son la cantidad de resultados, si no los artículos en sí, cuya información musical llega a ser muy escueta, con poco contenido, o solo información sobre quien es el compositor, asemejándose a los casos ya expuestos antes, y lo que hace que se pueda empezar a vislumbrar un patrón en las revistas sobre videojuegos.

Y un último caso de estudio es la publicación española especializada en la cultura dentro de los videojuegos, *Presura*, la cual se define como una revista y página web dedicada al aspecto cultural sobre los videojuegos, con una base de colaboración libre, lo que quiere indicar que puede participar cualquier persona que lo desee, sobre el tema que desee hablar y como quiera hacerlo, siempre y cuando el tema central sean los videojuegos (Presura, s.f.). En esta página podremos encontrar muchas publicaciones

¹⁴ <https://www.hobbyconsolas.com/search/analysis?keys=banda%20sonora> [Consultado el 06/07/2020]

¹⁵ <https://www.hobbyconsolas.com/search/analysis?keys=m%C3%BAsica> [Consultado el 06/07/2020]

relacionadas con la música en los videojuegos, pero tendríamos que centrarnos en la publicación «The Binding of Isaac y el totemismo nostálgico.» (Alejandro García de Gregorio, 2017) ya que esta es la única que realmente reseña la música del videojuego. Esta reseña comienza con una larga introducción contextualizando el videojuego, quien es su creador y la nueva versión del juego. Tras 9 párrafos, habla sobre el cambio a la banda sonora, provocando la creación del grupo *Ridiculon*, siendo algo necesario para el nuevo juego ya que:

« (...) *Rebirth* hacía falta una nueva banda sonora que encajara con el nuevo aspecto gráfico, menos adorable y más tétrico: la atmósfera es diferente y por tanto la música sería diferente.» (Alejandro García de Gregorio, 2017, s.n.)

A partir de aquí, el autor expone un hecho muy interesante, el que los jugadores detestan los cambios en las obras de culto, con lo que un cambio en la música es un movimiento arriesgado, y podría haber supuesto un linchamiento, haciendo una comparación entre la banda sonora de *Ridiculon* y de Baranowsky:

«Aunque el estilo de Baranowsky sea más melódico que el de *Ridiculon*, no son pocas las melodías memorables en ambas bandas sonoras. La paleta sónica difiere en concepción, aunque no tanto en timbres. *Ridiculon* tiene un enfoque sonoro más orgánico, apoyándose generalmente en instrumentos reales y con un aura de banda completa, mientras que Baranowsky utiliza un sonido más digital, individual y sintético.» (Alejandro García de Gregorio, 2017, s.n.)

Como podemos ver es una reseña realmente completa en el apartado musical, ya que a diferencia de los casos que hemos estudiado hasta ahora, define estilos musicales, tipos de sonidos, melodías, compara los estilos de los compositores de un mismo juego, argumenta el por qué los aspectos musicales hacen remarcable a la banda sonora, y expone la problemática de recepción del público hacia los cambios en los videojuegos que los jugadores consideran «juegos de culto».

2.2. PUBLICACIONES NO ESPECÍFICAS SOBRE VIDEOJUEGOS.

Tras el estudio de las fuentes en las revistas específicas sobre videojuegos, pasaremos a aquellas que, sin ser específicas sobre videojuegos, hablan sobre la música de estos mismos, encontrándonos casos en revistas y páginas web sobre música en general o sobre bandas sonoras musicales. Algunos de estos casos son *Classicfm* (s.f.), *Pitchfork* (s.f.) o *Mundobso* (2001) (Mencionados en el punto «1.1.3.»). Se descartarán las publicaciones que hablen sobre música en videojuegos centrándose principalmente en información y que no realizan una reseña o crítica de la misma, por ejemplo, fichas técnicas, información sobre el compositor o entrevistas a los mismos.

En los casos de *Pitchfork* y *Classicfm*, solo se han podido encontrar unas pocas publicaciones que hablen de la música de ciertos videojuegos de manera crítica y detallada dando un juicio de valor de las mismas. En la página *Classicfm* podemos encontrar la crítica dedicada al tema de Aerith (Elizabeth Davis, 2019), ya que lo etiqueta de «pieza sinfónica maestra». En la introducción habla del compositor de la banda sonora Nobuo Uematsu (1959-), considerándolo un padre de la composición para la música en videojuegos y se nos aclara quien es Aerith, lo que es un contexto. Tras esto reseña de manera extensa la pieza, relacionándola con características de otros grandes compositores como Mahler (1860-1911), y podemos apreciar que durante toda la reseña busca darle cierto valor estético, ya que nos expone frases como las siguientes:

« Lo primero que escuchamos es una melodía anhelante, que suavemente baja y sube. Es simple, pero memorable, como una canción recordada de la infancia. (...) Uematsu saca las armas grandes y presenta a los jefes, llegando a un clímax del que Mahler se habría sentido orgulloso, (...) No es de extrañar que la banda sonora de Final Fantasy sea tan popular que alcanzó el número 3 en el Classic FM Hall of Fame en 2012¹⁶.» (Elizabeth Davis, 2019, s.n.)

¹⁶ The first thing we hear is a yearning melody, gently falling and rising. It's simple, but memorable –like a song remembered from childhood (...)Then Uematsu brings out the bigguns and introduces the brass, building to a climax Mahler would have been proud of. (...) No wonder the soundtrack for Final Fantasy is so popular that it reached No.3 in the Classic FM Hall of Fame in 2012. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

La primera diferencia que podemos encontrar con respecto a críticas anteriores la tenemos al comienzo, nos habla de la melodía, de las características de la misma, y que esta recuerda a las típicas canciones infantiles, además de hablarnos de instrumentos, su textura, la direccionalidad de la melodía y los puntos de clímax. Es decir, reseña los elementos musicales, se les da un valor y los motivos de por qué esta pieza tiene dicho valor, pero hay que aclarar que solo nos está reseñando un tema en concreto de lo amplia que es la banda sonora, y que falta un elemento importante, el propio videojuego. Esto significa que tratan a la música como algo independiente del videojuego, es más, no se hace una concreción de cuando aparecen los temas, dicen que aparece en los «momentos clave», pero eso no nos da una imagen real si no una aproximación que no llega a concretar la participación de la música, y siendo la reseña en concreto de un solo tema, a pesar del riesgo de arruinar la sorpresa al lector, esta debe dejar clara cuál es la participación del tema expuesto.

Otra reseña que sería de destacar en *Classicfm* sería la reseña a la banda sonora de *Red Dead Redemption 2* (2018) (Elizabeth Davis, 2018), un videojuego ambientado en el salvaje oeste, con lo que tenemos clara la base para la crítica, la música de Enio Morricone (1928-2020). Esta reseña comienza hablando sobre la música usada durante el prólogo del juego:

«La banda sonora se abre con un solo de violín eléctrico, tocando una melodía triste. Pero este violín ha tenido mejores días: Jackson logra sugerir que, al igual que los personajes del juego, este instrumento ha estado a merced del duro entorno del Oeste¹⁷». (Elizabeth Davis, 2018)

Como se puede observar, relaciona la imagen que intentan dar los instrumentos musicales en relación a la ambientación del videojuego. Tras esto pasa a la comparación directa con la música de Morricone mediante la presentación de videos de la música de ambas partes, dejando clara la estrecha relación, pero aun así falta el mismo punto que en

¹⁷ The soundtrack opens with a solo electric violin, playing a mournful melody. But this violin has seen better days –Jackson manages to suggest that, like the characters of the game, this instrument has been at the mercy of the harsh environment of the West. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

la anterior, no se nos habla del videojuego en sí ni de su historia, solo la ambientación en el salvaje oeste. El resto de publicaciones que podremos encontrar en *Classicfm* será de un par de selecciones de bandas sonoras, sin dar mucha información sobre la música, poniendo un orden numérico con un par de líneas dedicadas, lo cual no llega a ser crítica musical, pero al menos nos muestra el interés de evaluar la música en los videojuegos.

Pasando al caso de *Pitchfork*, podremos encontrar la reseña a la banda sonora de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* (1998) (Cabriel Szatan, 2019). En la cual, los primeros tres párrafos, el autor ya nos deja clara la posición de la banda sonora, escrita por el gran y memorable compositor Koji Kondo (1961). Tras esto, el autor nos sitúa en un contexto físico y temporal a través de la narración de la historia de los videojuegos, y unos breves apuntes biográficos sobre el compositor, de tal manera que podamos entender los avances, qué antecede a la banda sonora y que la precedió, en un total de 8 párrafos dejándonos 10 párrafos para profundizar en la banda sonora. Los elementos en los que se centra son los temas musicales, dando protagonismo a un sistema adaptativo que se usó en el juego, que hace que la música varíe en función de la situación en la que estés en un mismo lugar (Pelea, tranquilidad, noche, etc.), hecho muy innovador para la época, la música diegética usada en el juego, es decir por la ocarina de Link¹⁸, y el arpa de Sheik¹⁹, y la duración de cada bloque musical. Realmente el resumen de esta crítica se encuentra en la siguiente frase:

«Desde la conmovedora pantalla inicial hasta los llorosos créditos finales, la música que fluye a través de Ocarina of Time fue una Rosetta Stone generacional, que abarca cantos gregorianos, escalas árabes, arpa, flamenco, ambiente oscuro y al menos una copia de *Los planetas* de Gustav Holst - una forma generosa y no forzada de transmitir esos sonidos a los hogares de millones.²⁰» (Cabriel Szatan, 2019, s.n.)

¹⁸ La ocarina funciona en el juego como herramienta para el viaje en el tiempo, de ahí el título del propio videojuego, las melodías estarán basadas en la escala pentatónica. (Nintendo, s.f.)

¹⁹ El arpa es usada en el juego para enseñar al protagonista (Link) algunas melodías para usar el poder de la ocarina. (Nintendo, s.f.)

²⁰ From the stirring opening screen to the weepy final credits, the music that flows through Ocarina of Time was a generational Rosetta Stone, encompassing Gregorian chants, Arabic scales, harp, flamenco, dark ambience, and at least one rip-off of Gustav Holst's *The Planets*—an unforced and generous way to transmit those sounds into the homes of millions. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

Toda la reseña nos muestra la creatividad del compositor para transmitir diferentes aspectos a través de los sistemas digitales del propio videojuego, buscando las inspiraciones exóticas por el ambiente místico del mismo. Como podemos ver se trata de una crítica bastante completa, con una extensión de unas 2.500 palabras, lo que permite hablar en profundidad sobre la música, aunque todo el apartado biográfico es algo que no era necesario profundizar de manera tan concreta.

Por otro lado, podemos encontrar publicaciones especializadas en bandas sonoras, como son los casos de *Zanobard Review* (s.f.), llevada por una sola persona y especializada en reseñas y críticas sobre bandas sonoras. Posee un apartado dedicado a los videojuegos en el cual podemos encontrar un total de 7 críticas hacia la música de videojuegos, siendo todos los casos entregas de la segunda mitad de esta década, en cada una podemos ver varios aspectos a destacar. El primer punto es el análisis musical, resume perfectamente la música de los diferentes temas, nos habla de todas sus características (melodía, ritmo, textura, intensidad y timbre), deja muy claro cómo funcionan estos temas, qué música vamos a escuchar y cómo la vamos a escuchar, aunque omite el aspecto armónico:

« Las inquietantes notas del sintetizador abren la partitura en *Once, There Was An Explosion* que prácticamente establece un tono oscuro, espeluznante y particularmente ominoso. Otro sintetizador más graves comienza a latir de fondo, sonando inquietantemente como un latido del corazón y aumentando gradualmente tanto en intensidad como en volumen hasta que la música alcanza su punto máximo de una manera especialmente fantasmal con notas de sintetizador casi como un susurro.. (...)»²¹ (Zanobard, 08/10/2019, s.n.)

Otro aspecto muy importante que trata el autor son los antecedentes de los compositores, como podemos ver en su crítica a *God of War* (2018) (Zanobard, 01/03/2019). En la que nos habla de trabajos anteriores de McCreary, o como en su otra

²¹ Haunting synthesizer notes open the score in *Once, There Was An Explosion* which pretty much immediately establishes a dark, creepy and particularly ominous tone. Other, deeper synth then starts to pulsate in the background sounding eerily like a heartbeat and gradually increasing in both intensity and volume until the music peaks in an especially ghostly manner with almost whisper-like synth notes. (...) Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

crítica a *Red Dead Redemption 2* (2018), relacionándolo con Enio Morricone (Zanobard, 10/08/2019). Por lo general capta la esencia de las bandas sonoras. De hecho, su crítica más destacable la realiza a la banda sonora de *Marvel's Spider-man* (2018) ya que en la misma no solo nos habla de antecedentes, si no que compara con otras bandas sonoras realizadas para historias sobre el superhéroe arácnido « Mientras que Giacchino en *Homecoming* era más optimista e infantil, Paesano es adulto y dramático²²» (Zanobard, 23/09/2018, s.n.). Es más, en esta misma crítica, Zanobard nos encaja perfectamente la situación en la que se desarrollan los diferentes temas y la relación con cada personaje y con las diferentes situaciones del videojuego, aun así, el autor separa la banda sonora del videojuego, ya que en la mayoría de críticas habla del álbum, y solo con la excepción de esta última, no suele tratar las situaciones y la relación con la jugabilidad. Por lo tanto, estas críticas son un viaje evaluativo por los diferentes temas de la banda sonora musical sin tratar el apartado del propio videojuego, siendo un producto independiente.

En España podremos observar la página *Mundobso*, una página dedicada a reseñar y criticar la música de todas las bandas sonoras, la cual recientemente introdujo una sección dedicada a los videojuegos, con un total de 1.783 reseñas dedicadas a este tipo de música. Aunque en muchos casos la información dada sobre la banda sonora se basa en una frase como por ejemplo la reseña a *DOOM Eternal* (2020) (Mundobso, 2020), podemos encontrar casos en los cuales la reseña es mucho más completa y puntualiza en más aspectos musicales y temáticos. Dos de los escritores para esta sección son, Mario Pons e Ignacio Marqués Cuadra siendo quienes tienen actualmente la mayor cantidad de reseñas realizadas en esta página, tanto aquellas que profundizan, como aquellas más escuetas. En este caso estudiaremos, además de todos los aspectos estudiados en la anteriores, la diferencia entre las que tienen entre 400 palabras y 600, y aquellas más desarrolladas donde se desglosan los diferentes temas, y se habla de la relación con el videojuego.

Dentro de aquellas reseñas de entre 400 y 600 palabras, podemos destacar que condensan todos los aspectos remarcables de las bandas sonoras, consiguiendo argumentar todos los aspectos que hacen remarcable la música de dicho videojuego. El primer punto que trata de manera muy concreta son los temas dentro de la música. Si

²² Where Giacchino's in *Homecoming* was more upbeat and child-like, Paesano's is grown-up and dramatic. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

observamos la reseña realizada a *Dead Space* (2008) podemos encontrar el siguiente fragmento:

«(...) Una ambiental, para describir la frialdad de los escenarios y transmitir esa sensación de soledad del protagonista en la inmensa nave perdida en el espacio (...) Y la otra para los momentos en que el protagonista es atacado por los necromorfos (...)» (Ignacio Marqués Cuadra, 2008, s.n.)

Como podemos ver define claramente los temas, y además explica las semejanzas con bandas sonoras anteriores, comparando con la música de Hermann en *Psycho* (1960), al ser el videojuego un «survival horror», y explica como esta música interacciona con el videojuego, hablando sobre mecánicas como es la munición, haciendo así que aumente la tensión de la música según la cantidad de munición que tienes en tu inventario.

También podemos ver casos en los que la música se convierte en la narración y la guía auditiva del videojuego, y este aspecto no tarda en ser notado en las reseñas de esta página, como es con *Journey* (2012):

«(...) La música constituye una parte muy importante del videojuego porque sin ella se perdería prácticamente todo ese poder de transmisión y comunicación con el jugador, que el juego por sí solo no tiene» (Ignacio Marqués Cuadra, 2012, s.n.)

Además, no falta nunca el aspecto que relaciona la música de la banda sonora con banda sonora musical preexistente para historias dentro de otras ya creadas, como es el caso de la reseña a *Stars Wars: Jedi Fallen Order* (2019), donde claramente no se puede reseñar o criticar la misma sin tener en cuenta a John Williams (Ignacio Marqués Cuadra, 2019). O los casos que se conocen como «remake»²³, en este caso el realizado a *Final Fantasy VII: remake* (2020), donde sería importante hablar de la banda sonora creada para el videojuego original *Final Fantasy VII* (1997) (Ignacio Marqués Cuadra, 2020).

²³ «Remake» es un anglicismo usado en el vocabulario de los videojuegos para hacer referencia a aquellos juegos, que como la traducción de la palabra indica, están rehechos, es decir, cogen el juego original, los niveles, los personajes, etc. Y los adaptan a las capacidades tecnológicas de la actualidad.

Es decir, estas reseñas se centran en la relación videojuego-música-jugador, hablan de los temas dentro de los videojuegos, como estos mismos se desarrollan, y la función que tienen dentro del propio videojuego, en un espacio reducido (el que suelen tener las críticas musicales), y finaliza dando el motivo por el cual esta música tiene valor, con lo que consigue condensar la información más importante, dando una visión rápida de la música del videojuego.

Pasando a las reseñas de mayor extensión podemos ver que estas se dividen en los diferentes temas, es decir, dedica un espacio a cada tema que se ha podido apreciar, llegando a tener una extensión media de unas 2.000 palabras. Estas incluyen una introducción contextual del videojuego. En el caso de la reseña a *God of War* (2018), esta comienza aclarando la estrecha interrelación de todos los aspectos del videojuego, y como la cinematográfica del videojuego es una de las características principales del juego ya que este consigue crear la sensación de estar completamente desarrollado en un plano secuencia, lo que hará que la música tenga que estar pensada para eso mismo (Ignacio Marqués Cuadra, 2018). Y en el caso de *Ori and the will of the wisps* (2020) se centra más en exponer el motor de la narrativa del videojuego (Ignacio Marqués Cuadra, 2020). En cuanto a *God of War*, Ignacio Marqués Cuadra reseña cada tema relacionado a los personajes protagonistas de la historia y los separa de los temas secundarios, ya que no forman parte del desarrollo de la historia, y estos se prestan a estar separados de esta manera. En esta el autor afirmará que:

«(...) esta es una banda sonora que da un importante paso adelante para el género en general, con innovaciones muy interesantes en la aplicación de la música narrativa que, a este nivel, probablemente no se había logrado anteriormente (...)»
(Ignacio Marqués Cuadra, 2018, s.n.)

Es decir, deja claro que la banda sonora tiene, además de una gran calidad, un valor estético al ser un cambio, una evolución en el uso de la música de los videojuegos. Y en el caso de *Ori and the will of the wisps* (2020) nos encontramos una reseña más esquemática, donde divide los temas en tres grandes tipos, centrales, secundarios y locativos, relacionando todos y cada uno de ellos con los diferentes personajes y comentando si ya existían anteriormente en el juego *Ori and the blind forest* (2015). En

cuanto al tercer tema, al no tener una definición concreta nos la da el propio autor «En todos aquellos lugares del juego en los que no reina ninguno de los personajes secundarios descritos en el anterior apartado se aplican temas locativos (...).» (Ignacio Marqués Cuadra, 2020, s.n.) En general y cómo podemos ver, las reseñas realizadas en *Mundobso* tienen una gran cantidad de información, una argumentación correcta, y reseña aspectos como esa relación entre jugador-videojuego-narrativa, el cual es uno de los puntos centrales dentro de la argumentación, aunque no se extiende en gran medida en posibles relaciones entre ciertos niveles, momentos de jugabilidad, etc. Hacen una aproximación a la música de los videojuegos muy acertada y encajando dentro del concepto de crítica musical, la cual permite hacerte una imagen del trabajo detrás de las bandas sonoras y si este se realizó de una manera correcta.

2.3. PUBLICACIONES ESPECIALIZADAS EN LA MÚSICA EN LOS VIDEOJUEGOS.

Este apartado resuelve una de las principales preguntas de este trabajo: la existencia de publicaciones específicas enfocadas a la reseña y crítica de la música en los videojuegos. En este apartado estudiaremos las diferentes reseñas y críticas que se encuentran en estas publicaciones, comparando con todas las reseñas y críticas vistas anteriormente en este trabajo para así poder visualizar las diferencias principales y las similitudes.

El primer caso de estudio encontrado fue *The Greatest Game Music* (Simon Elchlepp, s.f. a), una página de más de 100 reseñas a bandas sonoras de videojuegos, desde aquellos conocidos como retro (aquellos juegos entre los 80 y el siglo XXI), hasta juegos más actuales. Lo curioso de todas estas reseñas es que están llevadas a cabo por Simon Elchlepp, dueño de dicha página. Uno de los puntos importantes en los que se centra Elchlepp a la hora de hablar de los videojuegos, en cualquiera de sus aspectos incluyendo el sonoro, es el hardware y el software, ya que según las capacidades tecnológicas podrás tener un tipo de música u otro. Ejemplo de esto sobre todo lo encontramos en las reseñas a juegos «retro», aquellos videojuegos pertenecientes a los inicios del medio, teniendo limitaciones muy fuertes como la cantidad de canales de audio. En el artículo «Donkey Kong Land 2 Soundtrack, Grant Kirkhope / David Wise, 1996» (Simon Elchlepp, s.f c.) podemos ver como durante toda la reseña nos habla de

este hecho y como el compositor ajustó la banda sonora a los 4 canales de sonido manteniendo la calidad musical en la versión para la consola SNES, y cómo esta misma tuvo que hacer gran hincapié en el apartado en su versión de Gameboy debido a su «ruido áspero» en los efectos de percusión (Simon Elchlepp, s.f. c, s.n.).

También podemos observar que este aspecto es notado en «GoldenEye 007 Soundtrack (Nintendo 64), Grant Kirkhope / Graeme Norgate, 1997» (Simon Elchlepp, s.f. d), donde se dedica un párrafo a hablar de la problemática del hardware, ya que la desarrolladora prometió 100 canales de sonido para al final tener entre 12 y 16, poniendo de este modo grandes limitaciones y provocando que los compositores tuvieran que usar las licencias que tenían en las melodías más reconocidas en el cine (Simon Elchlepp, s.f. d, s.n.).

Pero si hay un punto importante que Simon Elchlepp remarca a la hora de escribir sobre la música de los videojuegos es la relación de la música con la narrativa. La experiencia que la música del videojuego quiere darte, como quiere que te sientas, ya que si no te sientes como se supone que deberías cuando juegas, es decir, una buena inmersión en la historia y situación del videojuego, entonces por muy buena que sea la música, no es buena música de videojuego. Cuando hablamos de este aspecto, en juegos como *Medal of Honor* (1999), es muy evidente que la música deberá hacerte sentir como un soldado en una guerra, y este aspecto no es ignorado por Elchlepp «(...) El trabajo de Giacchino suena como ninguna banda sonora de película de guerra de Hollywood lo habría hecho en 1999²⁴. (...)» (Simon Elchlepp, s.f. f, s.n.). Otros ejemplos de esto lo tenemos en las críticas y reseñas realizadas a juegos de terror, videojuegos cuyo principal elemento es el miedo y los sustos, y para ello una banda sonora es algo muy necesario, y Elchlepp deja claro en «Dead Space 2 Soundtrack, Jason Graves, 2011» (Simon Elchlepp, s.f. b) como la música del videojuego lo consigue teniendo en cuenta la música de la anterior entrega, explicando como en los diferentes temas aprovechan los recursos armónicos, melódicos y tímbricos para ambientar al jugador en una nueva historia, teniendo en cuenta la anterior, y buscando innovar en lo que el jugador va a escuchar.

Tras tomar el contacto con Simon Elchlepp, me mencionó la página *Video Game Music Online* (VGMO, s.f. b) una página con la que solía trabajar él mismo, que a día de

²⁴ Giacchino's work sounds like no Hollywood war film score would have in 1999. That a World War II first-person shooter could be scored in 1999 (...) Trad. Francisco José Jiménez Bueno

hoy es llevada por Chris Greening, Emily McMillan y Don Kotowski (VGMO, s.f. c). La página tiene una pestaña específica para las «review» (VGMO, s.f. d) con un total de 4.264 publicaciones, pero siendo muchas reseñas de música de los videojuegos, álbumes creados en base a arreglos o partituras de las bandas sonoras musicales de los videojuegos. Aun así, sigue siendo una gran fuente de críticas y reseñas a la música en los videojuegos, si no la mayor que hay hasta ahora, y es bueno tener una perspectiva de la música de los videojuegos como conjunto y como producto independiente. Esta página tendrá en común el centrarse en las diferentes pistas de los temas de la banda sonora, explicando sus características musicales como los instrumentos empleados, algunas veces tratando cuestiones armónicas, y las relaciones motivicas entre los diferentes temas, todas divididas en una pequeña introducción, un cuerpo y una conclusión.

De esta página hay que decir que se tiene una extensa cantidad de escritores, con lo que entre unas reseñas y otras podremos encontrar una gran diferencia en cómo se aproximan los autores y como hablan sobre la música, pudiendo encontrar casos como la reseña a *Undertale*, donde el autor nos da pinceladas de cómo se sienten los temas y la extensión de los mismos:

«Algunos, como el simpático y memorable tema de batalla regular (un logro en sí mismo, ya que la mayoría de los temas estándar de los juegos de rol pueden volverse repetitivos) "Enemy Approaching" dura solo 50 segundos²⁵.» (Chris Hayman, 2016, s.n.)

O reseñas en las que trata con gran profundidad los diferentes temas, las citas musicales, o las variaciones, como en el caso de «God of War Original Soundtrack» (Emily McMillan) o «Xenoblade2 Original Soundtrack» (Don Kotowski, 2019), explicando claramente la estructura, pero siguiendo esta idea de describir los diferentes temas, dedicando un espacio concreto a cada tema para tener una visión general de cómo son estos mismos, pero desconectándolos del producto que es el videojuego. Aunque a veces se pueden encontrar reseñas que hablan de la jugabilidad como la reseñas hacia el

²⁵ Some, like the likeable, memorable regular battle theme (an achievement in itself, as most RPG standard themes can grow repetitive) "Enemy Approaching" is only over 50 seconds long. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

juego *Doom* (2016) (Chris Greening, 2017), que sí nos hablan de como la música del juego consigue que te metas en el papel del Doom Slayer en una zona industrial, con pasillos estrechos con demonios a tu alrededor, y como el género musical es el adecuado. O otras reseñas que, como con la prensa especialidad en videojuegos, se trata de un videojuego musical, en este caso el videojuego ya mencionado antes *Cript of the Necrodancer* (2015), donde podemos ver que un punto que se destaca es la relación de las acciones, con el ritmo, pero solo indicando la adecuación del tempo al aprendizaje de las mecánicas.

Otra publicación a tener en cuenta es *Soundtrack Central* (Adam Corn, s.f.) que, con objetivo central en las bandas sonoras musicales de los videojuegos, abre también un espacio a otros tipos de música. Esta página es manejada, editada y dirigida por Adam Corn, aunque tiene una base de escritores parecida a la de *VGMO*. En esta podremos encontrar principalmente dos variantes de reseñas, a «Original soundtrack», y a los arreglos, suites y conciertos, nosotros nos centraremos en la primera categoría. Podemos ver en reseñas como «Final Fantasy VI Original Sound Version» (Adam Corn, 2014) donde menciona la mayoría de los temas, y los describe de una manera escueta, comparándolos con trabajos realizados en entregas anteriores y posteriores de la saga *Final Fantasy*. También podemos fijarnos en «Street Fighter IV Original Soundtrack» (Adam Corn, 2009), reseña previa en la cual toca el tema de la tonalidad, el género musical de los años 80, las referencias étnicas para la música de escenarios, y los instrumentos empleados. Otro ejemplo interesante es la reseña «Horizon Zero Dawn Original Soundtrack» (Adam Corn, 2018), donde en la mayoría del texto nos aclara el cómo la banda sonora consiguió ser algo más que una música ambiental para un «juego de mundo abierto»²⁶, dato bastante destacable ya que es muy fácil caer en música exclusivamente ambiental para los juegos de mundo abierto y evitar tener que componer música para cada posible situación en la que se pueda encontrar el jugador.

Y por último *Original Sound Version* (s.f.), que por desgracia su actividad se ha visto parada siendo su publicación más reciente «Soundtracks to Original Resident Evil and Resident Evil 2 Releasing to Vinyl» (Bernna Wilkes, 2019), aun así, esta página contiene gran cantidad de reseñas y críticas dirigidas a las bandas sonoras de los

²⁶ Los «juegos de mundo abierto» son aquellos en los cuales se deja al jugador por el mapa a su libre albedrío, pudiendo o seguir la historia o explorar a placer el mapa, haciendo que los viajes largos sean algo común dentro de la acción del juego, sin la presencia de tanta historia.

videojuegos, haciendo que esta sea una fuente a tener en cuenta en nuestro trabajo. Siendo una página parecida a los casos anteriores, realiza una separación entre la música y el videojuego, ya que la mayoría de las reseñas se centran en el álbum con la banda sonora, y casos en los que los autores no han jugado al videojuego y solo han escuchado la música como en la reseña a *Unravel* (2016) (Ryan Paquet, 2016, s.n.) donde el autor admite no haber jugado todavía. Mayoritariamente las reseñas en esta página, como son los casos de «A Natural Wonder of the Soundtrack World: Unravel Original Soundtrack (Review)» (Ryan Paquet, 2016) y «Mafia III Expanded Game Score (Review)» (Shawn SackShawenheim, 2016), se enfocan mucho más en la enumeración de los diferentes temas y breves descripciones de los mismos.

Aunque, se puede observar que muchas veces se realizan comentarios muy interesantes sobre la música en los videojuegos, que muestran que hay un trabajo de fondo y una relación con la música dentro de este nuevo medio. Si estudiamos la reseña mencionada antes, «Mafia III Expanded Game Score (Review)» (Shawn Sackenheim, 2016), podemos ver que en los dos primeros párrafos nos habla del blues y de su implementación en los videojuegos, y como el juego reseñado realiza dicha implementación del blues. O el caso de «Majestic and Terrifying: Until Dawn Original Soundtrack (Review)» (Ryan Paquet, 2015), donde otra vez al inicio se nos habla de la función que desempeña la banda sonora como elemento de terror y ambientación.

2.4. PUBLICACIONES EN FORMATO AUDIOVISUAL.

La plataforma de contenido online *YouTube* no es desconocida para nadie en el mundo moderno, siendo una de las webs de reproducción de videos más famosas a nivel mundial, con un contenido de lo más variopinto, que permite dar voz a todo el mundo (siendo un arma de doble filo). Con esta afirmación podríamos asegurar que podremos encontrar cientos de videos relacionados con la música en los videojuegos, y así es, hay gran cantidad de contenido relacionado a este tópico, y en muchos casos realizando análisis realmente completos. Un ejemplo de ello es Jaime Altozano (2018) y su análisis a la banda sonora musical del conocido *Dark souls* (2011) o videos de canales dedicados a la cultura de los videojuegos, como es el caso de WhatCulture Gaming (2019) donde plantean la idea de qué hace que una banda sonora de un videojuego sea la mejor.

Pero en este trabajo queremos centrarnos en las críticas y reseñas a la música en los videojuegos, y a la hora de buscar este tipo de contenido nos encontramos con que no hay mucha cantidad de estos ²⁷ videos que reseñen o critiquen esta música, y aquellos que podemos encontrar, podemos considerarlo poco influyentes. Un ejemplo es el canal Video Game Soundtrack Review, creado en 2017, pero con muy poca repercusión, con lo que se nos plantea la siguiente pregunta: ¿Qué videos podemos considerar una reseña que podamos estudiar? Como respuesta a la pregunta planteo aquellos videos que tengan al menos cierto nivel de repercusión (10.000 visualizaciones), para poder considerarlos influyentes, y cuyo discurso sea musical, emitiendo cierto juicio de valor.

Un claro ejemplo de una crítica bien estructurada es el video *The Brilliance of DOOM's Soundtrack* (Raycevic, 2016), estructurado en una introducción (00:00 – 05:00) en la cual nos explica la creación de la música para juegos F.P.S. (First Person Shooter)²⁸, tras esto, introduce el videojuego en sí (05:00 -07:00), donde nos habla de qué hace especial a *Doom* (2016) para diferenciarlo de otros F.P.S. . Algunos de estos elementos el hecho de que la música interactúa con la acción en pantalla, en como también te ambienta en la zona que estas y te ayuda a comprender en qué fase del enfrentamiento te encuentras²⁹. Tras esto nos encontramos con la música en concreto del videojuego (07:00- 09:26), durante esta sección se dedicará a hablarnos de como la música, al igual que las situaciones del videojuego, se adapta al jugador, creando diferentes variaciones «Al dividir cada canción en varios fragmentos con decenas de variantes, la música refuerza de forma eficaz el ciclo de juego de DOOM³⁰».(Raycevic, 2016, 8'25''-8'30'')

Por otro lado, tenemos el video *The Silent Hill 2 Soundtrack Is Awesome* (Mikasacus, 2019) donde nos expone qué es lo que hace que la banda sonora de este juego sea tan ideal para el género del horror, siendo en este caso el elemento rítmico y armónico:

²⁷ Como podemos comprobar al buscar por «video game soundtrack review», que los contenidos son muy diferentes y no se centran en el tópico en concreto, y los que se centran en el tópico no los podemos considerar objeto de estudio por su poca presencia.

https://www.youtube.com/results?search_query=video+game+soundtrack+review [Consultado el 07/07/2020]

²⁸ Como indica su traducción al español, tirado en primera persona, hace alusión a los juegos los cuales se desarrollan en primera persona y tienen una acción relacionada con tiroteos.

²⁹ Curiosamente en el lanzamiento de esta misma saga *Doom Eternal* (2020), este concepto de la música se vinculará al propio gameplay, creando así un concepto llamado el «Doom Dance» (Italo Baeza Cabrera, 2020)

³⁰ By breaking up each song into multiple chunks with dozens of variants the music is effectively reinforcing DOOM's gameplay loop. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

«Esta ambigüedad rítmica es uno de los elementos del arsenal de Yamaoka porque la ambigüedad rítmica provoca una sensación de desorientación (...) empieza a desconectarte de las canciones como lo haces con todas las cosas repetitivas hasta que de repente empiezan a sonar como pistas de demostración para iridiscentes³¹» (Mikasacus, 2019, 3'05''- 3'50'')

Como podemos ver hasta aquí, los videos que reseñan la música en los videojuegos se centran en los mismos aspectos mencionados antes, unos en la jugabilidad, otros en la ambientación, y la narrativa. Respecto a este último aspecto me gustaría poner un ejemplo español, en este caso hablando del video de José Altozano, conocido como «Dayo», de quien ya hemos hablado antes en este trabajo, y una de sus declaraciones fue que no se tenía en cuenta la música en los videojuegos, pero miremos en su video publicado «La identidad en GTA San Andreas [Análisis] - Post Script» (DayoScript, 2020) ya que en este video es donde reseña y critica los diferentes aspectos de un juego como es *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), tiene una sección donde nos habla sobre cómo la música nos explica las diferentes situaciones sociales alrededor del ambiente en el que se encuentra el protagonista:

«Siempre escuchan radio los santos, una estación de rap, pero no es rap en general (...) el sonido de radio los santos es gansta rap (...) un subgénero dedicado a hablar sobre lo dura que es la vida en las calles (...)» (DayoScript, 2020, 11'32''- 11'54'')

Más adelante en el mismo video habla de más casos relacionados con la radio y la música diegética preexistente que encontramos en el videojuego, usada como un elemento narrativo. Por ahora no se pueden encontrar gran cantidad de videos que reseñen y critiquen la música en los videojuegos de una manera concreta y que tengan cierto reconocimiento, aun así, la música cada vez se normaliza más en este tipo de contenido,

³¹ This rhythmic ambiguity is one of the elements in Yamaoka arsenal because rhythmic ambiguity causes a sense of disorientation (...) start to tune out the songs like you do with all repetitive things until suddenly start sounding like demo tracks for iridescent. Trad. Francisco José Jiménez Bueno

y cada vez se ve un interés mayor en explicar por qué la música de este videojuego es buena, o se ve como algo importante que comentar a la hora de hablar de un videojuego.

3. CRÍTICOS DE LA MÚSICA EN VIDEOJUEGOS: EJEMPLOS DE CASO.

Tras el estudio de las diferentes fuentes en las cuales se publican las críticas y reseñas a la música en los videojuegos, se contactó con los diferentes críticos que realizaron estos escritos. Se consiguió entrevistar a 5 personas, de estas dos fueron entrevistadas en conjunto³². Las preguntas realizadas se enfocaron en quienes son, aspectos relacionados con el sistema de trabajo, los puntos en los que se centran en las reseñas, la situación actual de la música en los videojuegos y la crítica a esta, como debería ser la crítica de la música en los videojuegos, y preguntas relacionadas con los espacios online en los que estos publican sus críticas y reseñas. De esta forma poder obtener una visión en general del panorama y poder definir el perfil de los críticos de la música en los videojuegos.

3.1. SIMON ELCHLEPP: *THE GREATEST GAME MUSIC*

El primer autor que nos encontramos es conocido como Simon Elchlepp, creador de la página *The greatest game music*. Nacido en Suiza en 1983, en Alemania, con movilidad hacia Francia. Se formó en Ciencias de los medios europeos en Potsdam y se movería a Melbourne para estudiar el Master en Gestión cinematográfica, donde trabajaría brevemente en la industria cinematográfica. Su formación musical no llega a ser reglada, pero conoce ciertos conceptos musicales que le permiten tener un vocabulario específico, comenzando su trabajo sobre música en videojuegos en 2010, trabajando con *VGMO*. Su página comenzaría siendo una web dedicada a la música sobre videojuegos occidentales, cambiando al poco tiempo al título actual, incluyendo así las entregas orientales.

Dedica unos tres días para leer y escribir reseñas de unas 2000 palabras, con unas 4-5 horas de trabajo e investigación, procurando publicar una reseña por semana. Su sistema de trabajo consiste en escuchar la pieza, investigar si le gusta y tomar notas de cada pieza musical, sin abarcar toda la banda sonora para ahorrar el mayor tiempo posible. Para empezar, realiza una selección del videojuego del cual quiere hablar, escucha

³² Siendo estas Mario Pons y Ignacio Marqués.

algunos de los temas, y ya tiene una idea de si esa banda sonora musical le gusta, tras esto, busca en *Wikipedia* información sobre el juego, contexto, historia, ficha técnica, etc... Y si sigue decidido a escribir sobre esa música, ya profundiza e investiga a fondo.³³

Como nos comenta Elchlepp a la hora de hablar de la relación música-videojuego, nos comenta la existencia en *Video Game Music Online* de un debate de si es necesario jugar el videojuego o no, ante el cual su posición es una intermedia, no cree que jugar al juego sea algo necesario, aunque ayuda, lo principal para el es conocer la narrativa y las intenciones del compositor.³⁴ Argumenta que no puede permitirse tanto tiempo para poder comentar una banda sonora, ya que puedes escuchar mucho la música, analizarla, etc... Pero no es como una película, de una duración media de 2 horas. Este punto es más que comprensible ya que un videojuego puede durar 2 horas de historia principal, como durar 20.

Los aspectos que más suele cubrir son los históricos, ya que se planteó su página como un museo en el que consultar la música de los videojuegos. Otro aspecto en el que se fija es el tipo de música que tiene, siendo lo más común la música ambiental, y como esta funciona con el videojuego, siendo para Elchlepp poco común la presencia de temas, como pasa más comúnmente en películas. En cuanto al apartado informático, Elchlepp ve útil el conocimiento de programación dependiendo de lo que quieras escribir, poniendo como ejemplo una crítica suya reciente en la cual hizo una investigación para saber qué tipo de chip usaba la consola para la que salió el juego, y así entender el porqué de cómo suena la música. Otro punto interesante lo tenemos a la hora de hablar del papel de la crítica hacia la música en la difusión de la cultura de los videojuegos, ante lo que Elchlepp tiene una visión muy interesante:

« Creo que difunde la cultura de los videojuegos de alguna manera tomando partes de un videojuego y poniéndolo en un nuevo contexto(...). En cierto modo, les da a los videojuegos una segunda vida porque toma la música y la pone en un contexto en el que se puede interpretar una y otra vez.³⁵»

³³ Anexo 2, entrevista a Simon Elchlepp, dueño de *The greatest game music*. P. 56-57

³⁴ Ibidem. P. 57-58

³⁵ Ibidem, P. 61 I think it's quite helpful. So also, I think it disseminates videogame culture in a way by taking pieces of a videogame and putting it into a new context.(...) It kind of gives videogames a second

Ve el hecho de hablar sobre música en videojuegos como el reflotar ciertas sagas o franquicias olvidadas, dar interés a un juego ignorado, o rememorar música de videojuegos con gran calidad y que gustaron a mucha gente, y que ayuda a visualizar a los videojuegos como algo más que videojuegos.

Curiosamente, Elchlepp se especializa en los videojuegos conocidos dentro del género «retro» y nos comenta que se encuentra desactualizado de la situación actual de la música en los videojuegos, pero sí ve como esta se hace más complicada de criticar por la existencia de una programación que hace que la música sea adaptativa, provocando que existan muchas pistas de audio pequeñas diseñadas para situaciones específicas. Esto hace que la duración de las mismas pueda llegar a ser de segundos, con lo que él ve la música de los juegos actuales como «(...) son solo reproducciones de fondo, ya no es lo suficientemente memorable³⁶ (...)». Ya que la música, al estar tan limitada antes, tenías que procurar crear melodías pegadizas, que funcionasen bien y se quedaran en la mente del jugador.

Simón inició su página para hablar de las mejores bandas sonoras de videojuegos occidentales, buscando escuchar todos los CD de salida que había, buscando las entrevistas y toda la información sobre los directores, pero al final como nos dice se centraría más en esos juegos «Retro» debido a que reseña la música extraída directamente del propio videojuego, además de que estos son más cortos y tarda menos en obtener toda la información necesaria.³⁷ Tras esto, Elchlepp tiene un sistema de selección de las bandas sonoras, que mostró en la entrevista organizándolas por director, saga y plataforma, seleccionando incluso entre diferentes versiones de un mismo juego para diferentes plataformas, y marcando en rojo las que no iba a realizar, en amarillo las que quería escuchar un poco más, y en verde las que iba a realizar.

3.2. DON KOTOWSKI: *VGMO*

Donald Kotowski, es el director de fuentes japonesas y trabajando en *VGMO* desde 2006, actualmente se encuentra en Pennsylvania (*VGMO*, s.f. a). Formado como

life in a way because it takes the music and puts it in a context where it can be performed again and again and again. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

³⁶ Anexo 2 Entrevista a Simon Elchlepp..., P. 58. (...) is just plays in the background, it's not memorable enough (...). Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

³⁷ Ibidem, P. 64

bioquímico, actualmente trabaja en investigación y desarrollo de vacunas, siendo para él la crítica musical hacia videojuegos una afición. Posee conocimientos pianísticos en una academia durante unos 12 años, pudiendo entender temas de teoría musical. Se encarga del contacto con los compositores de origen japonés, y normalmente le envían bandas sonoras para realizar las críticas y reseñas sobre las mismas, aunque esto no siempre implica que vaya a hablar sobre la banda sonora que le envían.

Kotowski suele dedicar varias semanas a la preparación y escritura de la crítica. Escuchando la banda sonora durante una semana aproximadamente, dependiendo de la extensión de la misma, para evitar realizar su crítica desde una primera impresión, ya que esto puede llevar horas de trabajo y darse cuenta finalmente de que realmente no quiere escribir sobre dicha banda sonora. Como podemos ver en la entrevista, un ejemplo de un trabajo que le llevó más tiempo fue la música de *Ace Combat 7: Skies unknown*, reseña la cual le costó más tiempo como quería escribir la reseña debido a la cantidad de contenido, los temas interrelacionados, la música dentro del contenido descargable, si esta la incluiría o no, y la diferencia de estilos de los compositores de apoyo y el principal.³⁸ Donald prepara su discurso, organizando un hilo para poder abarcar toda la música.

Pero, para acercarse a la música del videojuego, Kotowski trata este apartado musical como algo independiente siendo la primera pregunta para saber si escribirá sobre la música el hecho de que fuera una música de escucha cotidiana. Aunque si se trata de entregas muy famosas, jugará al videojuego, aunque sea un poco, para poder comentar elementos, como el acompañamiento visual, poniendo de ejemplo en la entrevista el caso de la incorporación de un pequeño juego musical dentro del videojuego *Final Fantasy 7 Remake* (2020). Pero, aun así, Donald no ve una necesidad a la hora de hablar sobre la relación música-videojuego:

«(...) Si no disfrutaste la melodía al principio o crees que estaba bien, verla en el juego puede que no mejore lo que piensas sobre la pista, pero puede ayudarte a comprender quizás algunas de las decisiones que se tomaron en la pieza real. sí mismo.³⁹»

³⁸ Anexo 4 Entrevista a Donald Kotowski, encargado de Japón en , P. 74

³⁹ Ibidem, P. 76. (...) if you didn't enjoy the melody in the beginning or you think it was just OK, seeing it in game may not increase what you think about the track, but it may help you understand maybe some of the decisions that went into the actual piece itself. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

Este punto, como vemos entra dentro del debate que hemos comentado en el apartado anterior, siendo para Kotowski algo que puede ayudar, que en ocasiones hará, pero que no definirá ni cambiará su visión de la música del videojuego del que vaya a hablar. Quizá te pueda ayudar con comprender la instrumentación, ciertas decisiones tomadas, pero principalmente la música del videojuego puede funcionar de manera independiente, con lo que para él no hay una necesidad de ligarla al videojuego en sí. Algunos de los puntos principales en los que Donald se centra a la hora de realizar su reseña, son la melodía, intentando describir el movimiento de la misma y su sonoridad, y los temas, diferenciando entre temas de batalla, temas de escenario, personajes, etc... siempre remarcando si es un tema que se queda en tu mente, pero intentando introducir su conocimiento relacionado con los videojuegos y la instrumentación.

Un punto interesante, es que Kotowski aprecia una diferencia entre la música de los videojuegos japoneses y los videojuegos occidentales⁴⁰. Esto se debe a que los japoneses mantuvieron el estilo de la música centrado en la creación de melodías pegadizas y que no cansarán al jugador al estar estas en bucle debido a las limitaciones tecnológicas de la época, mientras que los videojuegos occidentales buscan más un estilo más cinematográfico y que busca crear una sensación aprovechando todo el avance tecnológico y experimentando. Esta apreciación es algo muy interesante, ya que normalmente no se tiende a hacer una separación de la música de los videojuegos por zonas geográficas, si no por épocas⁴¹.

Kotowski ve la crítica hacia la música de los videojuegos como una ayuda para dar a conocer videojuegos y captar la atención de nuevo público desde una nueva perspectiva, además de dar a conocer a compositores de música de videojuegos, ayudando a estos compositores a expresarse, experimentar y obtener cierto reconocimiento. Esto el lo apreciará de primera mano, ya que como hemos dicho al inicio, el se encarga de la sección de Japón, teniendo contacto en muchas ocasiones con los compositores de las bandas sonoras. Como ejemplo Kotowski nos habló de una entrevista a KHDN, quienes le agradecieron que en su entrevista pudieran profundizar sobre temas musicales, a diferencia de los medios japoneses que según nos cuenta Kotowski, se centran más en aspectos técnicos sobre el videojuego⁴². Esto resalta la conexión directa de esta página

⁴⁰ Anexo 4, Entrevista a Donald Kotowski..., P.78

⁴¹ Ibidem, P. 79

⁴² Ibidem, P. 83

con los compositores, aunque no sean todos, haciendo muchas veces que la tarea de Donald sea poner en contacto con los compositores y traducir los mensajes.

Un tema interesante que se habló en la entrevista, cuando se habló sobre la situación de la música de los videojuegos, Kotowski mencionó que el nuevo campo en la que estos compositores pueden destacar y darse a conocer es el «indie», poniéndonos el caso de *Celeste* (2018) «(...) *Celeste*, ahora todo el mundo conoce a Lena Rain cuando lanza un álbum en solitario, la gente está más inclinada a verlo.⁴³» Teniendo muchos más ejemplos de compositores que están encontrando oportunidades únicas en este campo, ya sea con nuevos lanzamientos dentro de este género, como con lanzamientos de compañías conocidas como *SEGA* que dan la oportunidad de crear bandas sonoras a nuevos compositores del medio como en el caso de su juego *Sonic Mania* (2017).

Para Kotowski, a la hora de criticar y reseñas música de videojuegos no hay algo fijo, todo dependerá de la banda sonora de la que se esté hablando, la extensión de la misma, y la aproximación que se quiera hacer hacia esta. Aunque se puede apreciar que para Kotowski los componentes melódicos son realmente importantes, y la instrumentación es un apartado a tener en cuenta a la hora de hablar sobre la música de los videojuegos.

El último punto que se muestra en la entrevista es el sistema de orden de trabajo dentro de la página *Video Game Music Online*, quienes escriben sobre qué, normas, etc... Y como nos dijo Kotowski, no hay normas, cada uno tiene libertad de hacer la reseña de lo que cada uno quiera, siempre y cuando no lo haga teniendo cierta fijación negativa hacia la reseña, ni se haya publicado o se vaya a publicar una reseña del mismo juego. No quieren obligar a nadie a hacer la reseña sobre algo que no se quiere. Además, Kotowski ayuda a poner en contacto a los escritores con los compositores, si puede. Esta página tiene cierto reconocimiento, y como tal, no se libra de ser un medio al cual acude mucha gente, lo que provoca que puedan llegar a tener algunos conflictos a la hora de hablar sobre bandas sonoras de videojuegos de culto, conocidas, o con una base de fanáticos muy extensa, ya que alguna vez han dado una evaluación media, y ha provocado el enojo de algunas personas⁴⁴.

⁴³ Anexo 4. Entrevista a Donald Kotowski... P. 80. (...) *Celeste* know now everybody knows Lena Rain when she releases a solo album, people are more inclined to check it out (...) Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

⁴⁴ Ibidem, P. 83

Como podemos ver, Donald Kotowski es un escritor de crítica musical en videojuegos, centrado principalmente en el género «Indie» y en los juegos japoneses (por tener contacto con los mismos compositores) que, además, es uno de los responsables de *VGMO*, lo cual desde sus palabras se ha podido vislumbrar que *VGMO* es una página con una base de voluntarios con gran cantidad de contactos en el mundo de la música de los videojuegos, y con cierto nivel de reconocimiento.

3.3. EMILY McMILLAN: *VGMO*

Originaria de Texas, Emily McMillan estudió música en la universidad, adquiriendo conocimientos de composición, teoría musical e historia de la música, ya que eran los aspectos de la música que le interesaban, pero sin estudiar interpretación, aunque sí aprendió a tocar el piano e incluso el órgano. Se unió a *VGMO* entre 2013-2014 al sentirse interesada por el tema que hablaban en la página y como se lo tomaban en serio, describiendo a estas personas que pertenecen a *VGMO* como «(...) gente que disfrutaba de la música a ese nivel y disfrutaba trabajando con ella, pero no necesariamente como músicos, sino como críticos.⁴⁵». A la hora de comenzar su trabajo como crítica, McMillan escucha primero la música durante su día a día, durante su trabajo, y tras acabar el mismo, escribe notas sobre cada pieza escuchada, asimilando los temas y en qué pistas de audio se encuentra, intentando eliminar la escritura según escucha la música, ya que quiere disfrutar de lo que está escuchando y que se plasme la música en sí misma. Intentando jugar al videojuego cuando es posible.

Durante la entrevista, McMillan habló sobre la existencia del debate de si jugar al videojuego o no, tal y como lo habían hecho Elchlepp y Kotowski, exponiendo en la entrevista que el argumento a favor es que esta está compuesta para el propio videojuego, pero como contrargumento, las bandas sonoras a menudo se venden como un producto separado, con lo que, si se puede tener como un producto independiente, se debería poder tratar como tal. Ante esto la posición de McMillan tiene que ser en este contraargumento, a que como hemos visto en los dos casos anteriores, nadie tiene el tiempo para jugar a los videojuegos, y menos si como hemos visto hasta ahora, esta no es su profesión.⁴⁶

⁴⁵ Anexo 5, Entrevista a Emily McMillan, Escritora de *VGMO*, P. 85. (...) people who enjoyed music to that level and enjoyed working with it, but not necessarily as a musician, but as a critic. Trad. Francisco José Jiménez Bueno.

⁴⁶ Ibidem, P.86-87

Vemos que Emily ve que el videojuego y la música están estrechamente ligados, con lo que intenta incluir información, pero no siempre puede dedicar todo el tiempo requerido para escuchar la música en el videojuego, tal y como hemos visto ya en el caso de Donald Kotowski y de Simon Elchlepp. Aunque como nos dice un poco más adelante en la entrevista, muchas veces hablará sobre la banda sonora de un videojuego cuya música le ha gustado.

A la hora de hablar sobre la música, McMillan busca enfocarse en aspectos como la calidad de la interpretación o de las muestras de sonido, es decir, si está grabado por una orquesta en vivo, si esta es buena, siendo raro el caso de que una interpretación tenga algún defecto remarcable, siendo el único caso en el cual puede haber algún fallo así en conciertos basados en bandas sonoras de videojuegos. Y si son muestras de sonido, pues cuales ha seleccionado y si estas funcionan bien. En el aspecto melódico, siempre intenta buscar cosas que no haya escuchado antes, cosas nuevas que salgan de los géneros musicales⁴⁷. Y el último aspecto en el que McMillan se fija, es cuando habla sobre el álbum de la música del videojuego, ya que diferencia entre la música extraída del juego directamente y la que esta editada para ser un objeto independiente. Debido a que en el primer caso pueden llegar a ser pistas de audios que no llegan al minuto de duración, o ser temas que se juntan en una misma pelea, separados en el álbum, haciendo muy pobre la extensión de estas mismas. Otro elemento del que se habla en la entrevista es de los conocimientos sobre programación, siendo algo útil, ya que puede hacerte ver como se implementa esta música, aunque como nos indica, los conocimientos musicales pueden hacer que hagas una crítica musical hablando de más elementos interesantes, que si lo haces solo con conocimientos informáticos.

En la perspectiva de la función de la música de los videojuegos en la cultura, McMillan percibe la gran cantidad de páginas que hablan sobre la música en de los mismos videojuegos una y otra vez, lo que implica cierto anquilosamiento en solo hablar de ciertas bandas sonoras, como si fueran las únicas con calidad y las únicas que van a ser recordadas y memorables. Además, otro problema que se suma es la amplia extensión que nos encontramos al mirar el catálogo de videojuegos, dándose el caso muchas veces de bandas sonoras con una gran calidad musical, en un juego que no haya tenido una muy buena recepción por parte del público, provocando también que haya una percepción de

⁴⁷ Anexo 5 Entrevista a Emily McMillan.... Trad. Francisco José Jiménez Bueno, P. 87

que ya no existe las bandas sonoras musicales clásicas, como si no fuera a haber más grandes bandas sonoras de videojuegos. McMillan⁴⁸ no ve esto y siente que mucha de esta música se está perdiendo, y que aquí es donde la crítica hacia la música de los videojuegos debe actuar.

Una apreciación de McMillen en cuanto a las críticas, es que en *VGMO* ella intenta cubrir todo lo posible en cuanto a la música, llegando a extenderse mucho, y puede ver como hay gente en la misma página que reduce mucho más la extensión, otras que son muy analíticas con los elementos musicales, pero siempre espera encontrar en las reseñas si la música tiene éxito o no, qué estilo tiene, haciendo comparaciones para ayudar a los lectores a tener una imagen de la música, y que estas no se centren solo en una de las pistas, sino también en las menos reconocidas.

3.4. IGNACIO MARQUÉS: *MUNDOBSO* (ANEXO 3)

Ignacio Marqués Cuadra es un arquitecto formado en la Universidad de Sevilla, sin una formación musical, aficionado a la música de las bandas sonoras y los videojuegos, encontrando ambas en *Mundobso*. Conoció la página en 2010 y en 2015 Conrado Xalabarder le permitiría publicar sus escritos. Marqués Cuadra por su parte reconoce la falta de la profundidad en cuanto a qué aporta esta música al videojuego, siendo este tipo de crítica hacia la música algo necesario para dar a conocer esta como algo más importante, un apartado a tener en cuenta, no solo un acompañamiento a lo que es el resto del videojuego, cuyo espacio en la prensa de videojuegos la ve confinada a unas líneas en el apartado de sonido.⁴⁹

Marqués Cuadra se centra en reseñas cortas de entre 5 o 10 líneas, llegando a tener más de 200 reseñas escritas, siguiendo como dice en la entrevista el formato que usan en *MundoBSO*, sin jugar al propio videojuego, viendo «gameplays⁵⁰», y buscando ilustrar que aporta la música al juego, tema que como nos dicen en la entrevista es algo muy debatido, y como hemos visto en el resto de casos entrevistados, es un tema de debate muy común. Pero hace una diferenciación entre aquella música de videojuegos que merecen extenderse más y otra que menos, siendo en aquellos que si puede extenderse

⁴⁸ Anexo 5 Entrevista a Emily McMillan..., P. 88

⁴⁹ Anexo 3, Entrevista a Ignacio Marqués y Mario Pons, escritores para MundoBSO. P. 69

⁵⁰ Aquellos videos en los cuales los jugadores muestran sus partidas.

más a los cuales puede llegar a jugar como por ejemplo *Ori and the will of the wisps* (2015)⁵¹.

Como vemos hay varios casos de videojuegos en los cuales, sí se extiende más, aquellos que tienen más «jugo». Siendo otro ejemplo *Journey* (Ignacio Marqués Cuadra, 2012), de los cuales llega a la conclusión que la música para videojuegos suele ser muy ambiental con una estructura narrativa, con un tema central que se ve reflejado en toda la música del videojuego⁵².

Marqués Cuadra ve que la música de los videojuegos se encuentra en su época dorada y que es el momento de hablar sobre esta misma más que nunca. A su vez la crítica hacia los videojuegos para él depende sobre el juego, que saga sea, es decir, lo que permita hablar el juego sobre su música, pudiendo en algunas dedicar espacio para temas interesantes y extenderse en sus funciones, apariciones y repercusión en el mismo, o simplemente dedicarle unas líneas. Además, ve el aporte de todo el conocimiento que tengas como algo que ayuda mucho a la hora de hablar sobre la música en los videojuegos.

3.5. MARIO PONS: *MUNDOBSO* (ANEXO 3)

Mario Pons es un escritor de crítica musical sobre música en videojuegos para *MundoBSO*. Se formó en un Máster en Música y Sonido para entretenimiento, cine y videojuegos. Actualmente se encuentra escribiendo un libro sobre la música de *The Legend of Zelda: Breath of the wild* (2018), analizando la banda sonora al completo. Tiene una formación musical interpretativa y compositiva autodidacta. Al igual que Ignacio Marqués, Pons conocería la página en 2010 y en 2015, poco después que Marqués Cuadra comenzaría a publicar en la misma sus reseñas, aunque en la actualidad su actividad en la página se ha visto reducida. Pons, al igual que su compañero, se percata de esta falta de profundidad en el aspecto musical por parte de la prensa especializada en videojuego.

En contra parte a su compañero, Pons solo hace reseña de aquellos videojuegos a los que ha jugado, y pocas veces solo ve la partida de otra persona para poder ver la narrativa musical, tal y como nos dice en el siguiente fragmento de la entrevista⁵³, lo que hace que Pons sea hasta ahora el único crítico que escribe mayoritariamente sobre los

⁵¹ Anexo 3 Entrevista a Ignacio Marqués y Mario Pons... P. 69

⁵² Anexo 3. P. 70

⁵³ Ibidem, P. 68

videojuegos que ha jugado. En relación a esto, Pons nos habla del punto más importante de la música de un videojuego, siendo este la inmersión, cómo la música hace que te sientas más metido en el mundo que te expone el videojuego⁵⁴, hecho que aprecia con mayor capacidad según él al haber jugado al videojuego. Sin embargo, ve menos necesario hablar de temas como la instrumentación, descripción concreta de cada melodía, pero si es muy necesaria la relación de la música con el videojuego en sí, cosa que difiere con muchos de los autores entrevistados, los cuales se enfocan mayoritariamente en lo musical.

Pons en la entrevista comenta como en la actualidad nos encontramos en un momento de florecimiento de la música de los videojuegos, y es ahora cuando mayor relación hay entre los desarrolladores y los compositores, haciendo que la calidad de las bandas sonoras vaya en aumento y siendo ahora el momento de la crítica musical hacia los videojuegos para hacerse hueco y poder dar a conocer este hecho, mediante la visualización de las bandas sonoras de videojuegos que están apareciendo, y el porqué de su calidad.

En cuando a cómo ve las críticas musicales, y como estas deberían ser, podemos apreciar que no difiere de otros entrevistados, dependiendo más de la extensión de la banda sonora que quieras hablar:

«(...) dentro de la saga *Zelda* o de la saga *Final Fantasy*, ya son años de música y este tema locativo de un lugar que se utilizaba hace 10 años se vuelve a utilizar porque tal (...) o la reseña, de los *Pitufos* de carreras, pues con 5 o 10 líneas ya tienes suficiente, depende del juego.»⁵⁵

⁵⁴ Anexo 3 Entrevista a Ignacio Marqués y Mario Pons..., P. 70

⁵⁵ Ibidem, P. 72

4. CONCLUSIONES

A lo largo de este trabajo se ha podido contrastar la existencia de una crítica hacia la música de los videojuegos con gran presencia online, con al menos un total de 4 páginas especializadas expuestas en este trabajo, y muchas otras que, de un modo u otro hablan sobre la música en los videojuegos. Con todo esto se puede hacer la afirmación de la existencia de la crítica hacia la música de los videojuegos, siendo las páginas principales *VGMO* y *The greatest Game Music*, y en el caso español, *MundoBSO*, aunque sea una página dedicada a bandas sonoras en general manteniendo una actividad constante y publica reseñas actualizadas, además de tener una gran cantidad de artículos publicados durante varios años de existencia. Al estudiar las diferentes reseñas y críticas en base a la música de los videojuegos, es decir, el objeto de estudio de este trabajo, hemos podido comprobar varios hechos.

El primero en relación a la prensa especializada en los videojuegos, es que rara vez habla sobre la música en el videojuego a la hora de reseñar los mismos, si lo hace queda reducido a un apartado sonoro con unas pocas líneas, y que, si llega a reseñar la música de manera más concreta, es porque dicho videojuego se encuentra dentro del género musical. Lo que hace que el apartado sonoro, aunque sea un apartado a destacar según el escritor, se quede en una mención que no se diferencia de las últimas palabras que acabo de decir «un apartado a destacar», notándose aquí una carencia muy notable por parte de la prensa sobre videojuegos.

El segundo, es que cada vez hay mayor presencia del apartado musical de los videojuegos en páginas dedicadas exclusivamente a música o a bandas sonoras, haciendo que esta se dé a conocer cada vez más a un público atraído por las bandas sonoras y por la música en sí. Aunque como hemos podido comprobar en el trabajo, o son una lista de «las mejores bandas sonoras de videojuegos» o no indagan en lo amplio de la banda sonora, aunque se puedan encontrar algunos casos que sí lo hacen.

El tercer hecho es la historia de las críticas y reseñas sobre la música de los videojuegos, pudiendo apreciar que son realmente recientes, ya que teniendo los videojuegos sus inicios en los años 80, su verdadero crecimiento está sucediendo en la actualidad. Muchas de las páginas inician a partir de 2010, como es el caso de *VGMO*, y otras como *MundoBSO* comenzaron a tener críticos para la música en los videojuegos a

partir de 2015, con lo que se podría decir que nos encontramos en un comienzo de la reseña para la música de los videojuegos.

En la actualidad, estas publicaciones específicas sobre música en videojuegos aportan una información a un público muy específico que busca conocer más sobre las bandas sonoras de sus videojuegos favoritos, estando enfocadas a personas que estén muy metidas en el mundo de los videojuegos y siendo un grupo más reducido dentro de este mismo al tratar sobre su música, aun así y como hemos podido ver en el apartado «2.4.», en los formatos audiovisuales podemos apreciar que estos videos llegan a tener miles de visitas, pero también que los canales específicos a la música de videojuegos no tienen mucho éxito, como es el caso de Video Game Music Review.

A la hora de hablar sobre el contenido de las críticas y reseñas, y contrastar con las entrevistas a diferentes autores, se ha podido comprobar que un apartado muy explorado por la mayoría consiste en la narratividad, en qué nos quiere contar la música del videojuego, qué relación guarda con el mismo, y los diferentes temas. Además, también podemos ver que algunas reseñas hablan sobre el hardware, especificando las limitaciones, siendo estas las dirigidas a videojuegos retro, y otras que comparan con la música en el cine, ya sea porque el videojuego guarda algún tipo de relación con películas concretas, o porque tienen una temática muy similar. Elementos como la melodía, el ritmo, movimientos armónicos, temas, motivos, etc... Tiene su espacio en estos escritos con la profundidad necesaria para que sean percatados. Y hablando en temas de extensión y contenido, todos concuerdan en que depende de la música que se vaya a reseñar, ya que si un videojuego tiene una banda sonora compleja, con gran cantidad de temas principales y secundarios, con temas de entregas pasadas, etc... podrá dedicársele una extensión mayor, siendo una extensión que puede llegar a ser muy dispar, entre 2.000 palabras hasta unas 5.000, pero siendo más común la primera cifra, y la extensiones más cortas las de unas 500 palabras, lo que es entre 5 y 10 líneas.

En cuanto al perfil de los autores, podemos ver que los casos estudiados guardan en relación que la mayoría no tienen formación musical específica, es decir por conservatorio, academia o universidad, siendo el único caso con formación musical por la universidad Emily McMillan. Aunque en su mayoría sí tocan algún instrumento, pero por lo general, ninguno es músico, musicólogo, o formado en música específicamente, con lo que su formación no guarda mucha relación con la música. Con esto podemos decir

que el perfil actual de los críticos sobre la música de los videojuegos son principalmente personas con formación universitaria, que tienen una afición por la música, los videojuegos y las bandas sonoras, y que como mínimo saben tocar un instrumento musical, pero sin ninguno de ellos considerarse a sí mismos críticos de música de videojuegos profesionales.

Por otro lado podemos apreciar que el proceso de selección para las críticas musicales es muy similar en los casos estudiados, siendo el gusto por la propia música, es decir, escuchan la banda sonora, si les gustan la seleccionan, la escuchan varias veces, investigan sobre la misma, y deciden si escriben sobre esta misma, aunque solo se ha podido observar el sistema de selección de Simon Elchlepp, pero por lo general tiene total libertad para elegir la música de videojuego que quieren reseñar. En su totalidad han sentido atracción hacia la música de las bandas sonoras, y tras estas a la música de las bandas sonoras de los videojuegos, encontrándose o con *VGMO*, u otras páginas por el estilo, para las cuales empezaron a escribir como usuarios y pasando a ser autores.

Además hemos podido observar la presencia de un debate entre aquellos que escriben sobre videojuegos, la necesidad o no de jugar al videojuego para hablar sobre su música, teniendo casos en los cuales, como Mario Pons, que ven muy necesario jugar al videojuego para poder hablar del mismo y la inmersión que propicia la banda sonora, y otros, siendo el más visto en este trabajo, que es la no necesidad de jugarlo, ya que pueden ver un «gameplay» o escuchar el CD con el contenido musical por separado. Este último es uno de los principales motivos para esto, el tiempo que requeriría el jugar al videojuego una cantidad de horas abrumadora, por ello como argumento tienen el hecho de la existencia de los CD, si estos existen como producto independiente, se pueden criticar como tal. Esto es un punto interesante ya que en este trabajo hemos podido diferenciar entre aquellas reseñas en las cuales no se ha jugado al videojuego, y aquellas que se ha jugado al juego, aunque como vemos, cantidad de tiempo requerida es un punto a tener muy en cuenta a la hora de jugar o no al videojuego.

Como hemos podido ver, en el caso español, la música de los videojuegos es tratada, ya sea como la tratan otras páginas específicas sobre videojuegos, como un elemento interesante en una revista sobre cultura de los videojuegos, o como un apartado propio en una página sobre bandas sonoras, que busca criticar las mejores bandas sonoras, donde hemos podido encontrar una gran cantidad de material.

Este trabajo ha podido reafirmar la existencia de la crítica sobre música de videojuegos y la crítica musical en videojuegos, aunque esta no está realizada por ninguna persona con una formación musical reglada, sin ser una actividad profesional, ya que en su totalidad, los entrevistados dijeron que la crítica hacia la música de los videojuegos era algo secundario en su vida. Aun así procuraban llevar una rigurosidad de publicación, pero no se mencionaron ingresos o reconocimiento por esta actividad, y el inicio de todos fue como algo por gusto y con un grupo de gente con la misma atracción por la música de videojuegos. Con lo que podemos sumar a la afirmación de la existencia de la crítica musical, que esta no está realizada por críticos musicales profesionales, aunque sus trabajos no carezcan esta profesionalidad. Aunque con el paso del tiempo, y como vemos su movimiento en ascenso, es posible que esta faceta sea más trabajada y las personas formadas musicalmente comiencen a dedicar un espacio a este tipo de música, con lo que podremos considerar a estos escritores como los primeros críticos de la música de los videojuegos.

ANEXOS

ANEXO 1 CORRESPONDENCIA VÍA PATREON CON JOSÉ ALTOZANO, ALIAS «DAYO».

Francisco Jiménez- Hola Dayo, a día de hoy estoy realizando un TFM en Patrimonio musical, y la temática de este la tengo dirigida hacia los videojuegos, concretamente a la crítica musical en los videojuegos, ver cómo realizar una crítica hacia esta faceta que poco se explora en la críticas, y claro a la hora de pensar en crítica hacia los videojuegos, la primera persona que se me viene a la mente es usted (digo usted a modo de muestra de respeto) y por ello me gustaría saber si podrías ayudarme un poco dándome

una visión de la crítica de los videojuegos en España y una opinión personal sobre el aspecto musical en estas críticas, y si conoces alguna persona, ya sea española o de otro país que se dedique a la crítica musical en videojuegos agradecería que me la mencionaras para buscar información sobre ella.

Muchas gracias de antemano si acabas leyendo este correo y decides además de poder ayudarme, mis mejores deseos y por último muchas gracias por tu contenido en YouTube.

Francisco Jiménez- Dayo, perdona que insista, pero necesitaría una respuesta, por favor

José Altozano -AH. Joder, doy asco. Perdón, he tardado muchísimo en leerte y al final no ha servido de mucho porque me temo que no puedo responder nada elaborado... La crítica musical en el videojuego es inexistente, al menos dentro de la prensa especializada. Podemos hablar un poco de cómo es la música, pero no solemos entrar en detalles, muchas veces hasta la omitimos.

ANEXO 2 ENTREVISTA A SIMON ELCHLEPP, DUEÑO DE *THE GREATEST GAME MUSIC*

REALIZADA EL 11/08/2020 A LAS 12:15.

TRANSCRIPCIÓN REALIZADA POR IRENE BARQUERO MORENO.

Hubo un fallo en la grabación y se perdió mi pregunta inicial.

Simon Elchlepp: I have education terms if you know, music theory? And I don't know my way around music theory reasonably well, but I couldn't listen to a piece and say: It's in that key. I wouldn't be able to do that, but I can tell you that the other progressions are chromatic, I could tell you there are dissonances, and I could tell you that there are things happening, like they're playing with holly rhythms for example, but I couldn't tell you what meat to the piece would be in the first example.

So, I've got some, I can say, decent level of formal education, but not a huge one. Let's say maybe the less formal part of my music education, just how I got into music I guess, I did start I think at the age of seventeen I got interest into classical music, it was kind of my first music interest, listened to a lot of that for some years. After that discovered hard rock and metal, so I listened to those for some years, and after that just kind of pretty much everything. Lots of 60's, 70's stuff. Also, electronic music, really interesting. There're some things like blues and hip-hop that I haven't get into too much yet and I would one day when I study it better, but yes probably these years I've got a fairly broad into interesting music. Which is great because there's lot of game music that has so many different kinds of styles, that's fun too, tapping into that.

Francisco Jiménez- Ok, you have a really nice development in music, more than other people that talk about videogames. I have quite some reviews about videogames and they say about music: «the music is more important »and just that, and it's like: Tell me more about that!

Simon Elchlepp Yes, I know, there're some reviews when you read them that you know the people are passionate about it, but probably they just don't quite...it doesn't go much further than that sometimes. Maybe is particularly in the early days of game music

criticism, but that was the case because no one would review that music others than probably you know, teenagers who really love the music. Some of them probably had more background or more theoretical notions of music and some may be less in a way.

Francisco Jiménez- Also, I have an interesting history for my.... I contacted a videogames critic from Spain and he said: When we talk about music in videogames, we usually omit it. And is curious because we have some videos in YouTube talking about the music and they make a really good point! For example, talking about *GTA San Andreas*, they talk about the music in the radio. How the music tells you about how is the society depending on the city you are. For example, if you take a car in Los Santos the music is gagna rap and it makes you think about what kind of society it is there: the gangs, the crime life...and all of this. Is really curious how some people know how to talk about the music in videogames, but say they don't talk because they don't see the music as a narrative instrument.

Simon Elchlepp- Yes, you are right. I think there are different ways of writing a review. Well, I mean there are different ways of doing it. I mean, you can stay pretty close to the music and describe, you know: what the instruments do, the different musical parameters in a way...Or we can take a step back and think about what does the music do on a narrative level. Or what does the composer want to achieve here, for example. And that's a thing I'm jumping a bit ahead now, but we are going to bring it up now. One of the things that I find frustrating about game music criticism at the moment is that generally it's most of the same style. Most reviews would talk about what instruments are playing, the tempo of the music or what genre it is and what kind of emotions does it evoke. Kind of those things. And sometimes they may talk a bit about the context or the theme, the different themes in the music and how they're being used. But often the review stays pretty close to the music in that way.

There are so many more ways to review and talk about music than those kinds of approaches, and that's kind of what frustrates me a little bit. I wrote about it some years ago, have you seen it?

Francisco Jiménez -I have seen it but I couldn't because of the lockdown forced me to wait.

Simon Elchlepp - Ok, it's really good in that, even if it doesn't tell you how to write about music but it shows you an example of all the different ways people have

written about, let's say, albums or music in the past. And reading I realize that the way most videogames criticism works is fairly narrow, kind of does always the same thing in a way, and there's one lovely quote here that I really like; when someone says if you pick up a review by some of the rock music writers from the 60's or 70's they may talk about the piece of music but then the review could go into history, it could go into philosophy, it could go into all kind of different places. So that feeling of the start of a review, you read a review of an album, but you don't know where you are going to end up, it's quite exciting. And I thought it never happens with videogames music criticism and that includes mine. When you start a review you know what kind of words are going to go and that's where I think we could do better as writers, we're not professional journalists so we're not well equipped in a way to do that, but I'm trying a little bit in my reviews to not to stick so close to the music and say: 'the instruments do that', because sometimes you can actually capture the music better if you just take a step back and try to capture the music in an image, for example. There's also another other beautiful piece in here where someone talks about *Radiohead* on concert. And they describe what they are playing on stage, what the instruments are doing...and it's kind of what you find in the game music review. They talk about what instruments and what they do and all of that. But at the end they say 'ok, this theme comes back' and it's almost like a thunder logic, it feels like a mathematic equation has been solved. And that kind of image, you know, it doesn't talk about the music very specifically, it takes a step back but it sums up much better than if you talk about all the pieces of the music, (the guitars do that, the drums do that,...) so it ends up as one strong image. That's something we could do more often, I think. Using some symmetry, it would be a start.

The other thing I think we can do it's to make our reviews a little more interesting. Taking a step back and asking ourselves: 'What is the composer trying to achieve here?' 'Why are they scoring it the way they are scoring it?' And a beautiful example the first *Medal of Honor* score by Michael Giacchino, which everybody says it sounds like John Williams, and it does, so yes, is very much influence by the *Indiana Jones* music. And you can say 'ok they want to have a further game to be like movies and that's why they've chosen movie music' That makes sense, but then you think this is a game from 1998, a war game. It sounds like an *Indiana Jones* adventure, pretty much in that kind of spirit. How many war movies in 1998 sounded like *Indiana Jones*? Probably none, because it's the opposite. And that makes you wonder why can't you have adventure music in a war

videogame but not in a movie about war? Maybe it's because the different medias work with different values or terms. Maybe it sets a representation because in 1989 it was ok for a war videogame to sound like an adventure, it can be fun. You can't do that on screen anymore in 1989, you can't make war of fun. You could do that probably in the 50's and 60's, but these days you just can't. In a videogame, it's still ok. And maybe now, 20 years later, that has changed. Maybe now videogames are at the stage where you can't have a war game like an adventure because the values of representation have changed again. So that kind of things are just interesting to think about, why is the composer writing the way they are? And that hopefully makes the reviews a little bit more interesting.

Francisco Jiménez - I must say that the review of *Medal of Honor* when I read it, talking about the music, is quite interesting. You have some points that are very important. Like for example I think the *Dead Space* review and it's like 'yes, that's for I see. What I imagine while I'm playing the game, when I hear the music'. I must say you told some really good points talking about videogames most of the time, and it's very impressive.

So, the next question, how much time do you dedicate to the music in videogames reviews?

Simon Elchlepp Well, that's a good question. So, I did start writing videogames reviews about ten years ago, in 2010. At the very beginning I would do one review a week, this was for screens music online. My reviews were pretty long, sometimes 2000 long words, I'm not sure it was a good thing because I tended to write a bit much and I struggled to be succinct, but I might spent like three evenings preparing, listening to the music, doing the research, writing, proof reading... But these days is more like 4 or 5 hours a week, so like an hour in the evening but I still try to do one review each week.

Francisco Jiménez Ok, next question is: 'How do you approach to the videogame music? What sources do you use, if you have any methodology to make the investigation for the writing?...'

Simon Elchlepp - Ok, so what I tend to do is listen to the music once just to make a rough selection. I listen to a score and after three or four pieces I have a good idea on whether I enjoy it or not. And then I can move to the next if I enjoyed it, I'll say 'I'll listen to it later more in depth', and if I don't enjoy it, I remove it from the queue. After I've had decided to do a review of the music I sit down again and do a quick Wikipedia

research to have a rough idea of what's the game about, I listen to the music, I take notes on every piece and if after that I like it I will do a one or two hours research. You know, trying to find interviews with the composers or with the developers, or just a bit more information on the game. So I feel like before I need to listen to the music in more depth, I need to have some background information on the game, not necessarily everything and it's also a time saving measure because sometimes I listen to it, I like it and after all the research and listening to it once again I can feel like I don't like it that much at the end. So, what I do these days is do a bit of research, then listen to the music in depth, and then I do the whole background research. Usually that works fairly well. Sometimes is good to know in advance if there's an interview with the composer to read it before you listen to the music in depth so you know what their intentions were. That's sort of my procedure, I sit down and write the review which takes more or less an hour. Then I put it on the website with the images and the playlist.

Francisco Jiménez - That's true because sometimes you have to take so much care about what the composer is thinking about the music. But sometimes you ask them something and their answer is: 'I don't know'. They just made it.

Simon Elchlepp - Exactly, and I think particularly, let's say cheap tune music. It has technical limitations, or it's just a journal game, it's not like the composer's head has a big philosophical plan about the music because you know you couldn't do so much with the sound chip but these days that is a bit different. And there're certain composers where, for example Jessica Curry soundtracks, like *Everybody is going to the rapture* where there's always a very specific esthetic context and narrative idea behind the game and the music is always written in a way to marrow that, which is great because it makes the music really rich. Those reviews I find the hardest, because I know I need to do a research, I really need to pay attention to how does the music work together with the visuals and with the narrative to get a certain message across. That's where we really need to be focused on, why does the composer write the way they do. In all soundtracks, why did the composers write the way they did? Part of the answers that's the only thing that the sound chip aloud It's kind of the problem in a way.

Francisco Jiménez - The next question is the relationship between the music and the videogames.

Simon Elchlepp - That topic was part of a podcast once, *Video Game Music Online*, where we talked about that question. Do you need to listen videogame music in context or out the context? Or how much do you need to know about the game before you can talk about the music? I'm between playing the game before and listening to the music without context. I don't think I need to have played the game (it's helps), but I don't think I need that much information. I still should be able to listen to the music on a stand long basis and appreciate it. I do need to know the context about the narrative of the game or what the composer wanted to achieve, if there are any fount of inspiration...those sorts of things. And one reason why I think I don't need to play the game is because, who has the time? Like, can I only talk about the *Final Fantasy V* soundtrack after I've played the game? No one has the time to do that. So, with firmness you can say you can watch a movie before listening the music because it's only two hours, but with videogames it's a lot harder than that. It's a practical reason for that as well. So, I think I do need to know the context of the game, but I don't need to play the game itself.

Just to explain in an example why context is pretty important, there's a couple of game soundtracks, one of the games is called *The Path* on the website, and the other one is called *Cinders*. *The Path* it's like industrial noise metal, playing with drums and guitar textures. It's really harsh and dissonance but really atmospheric at the same time. The other one is kind of Disney fairytale. It's quite well done, if not amazing, but quite ok. There're instrumental colors. An then you realize when you are doing the research, they are written for the same kind of game, written for essentially games that are an update of fairytales. They update fairytales in very different ways but essentially, it's the same kind of journey. The same original approach. That's what is important for me to know, in what kind of game does this music appear? Because the two games update fairytales but they are doing it in very different ways, and the music reflects very well how they differ, how they update.

-SALTO-

Charla fuera del tema de la entrevista

Francisco Jiménez - What are the points you cover in your work? The elements.

Simon Elchlepp - One important thing is the historic context because I guess my website it's a bit like a museum in a way. Looks at the history of game music, and particularly with all the games you have a lot of historic comparisons and you want to

create a context so, what else has the composer done? Or how does this game compare to other things like the first *Donkey Kong Country* soundtrack for example? How different it sounds to almost all others super Nintendo platforming soundtracks? Because they usually have bouncing up bit and *Donkey Kong Country* is really minimalist, and often quiet and working with sounds effects in the cable level for example. It's more sound effects than music really. It's a multimillion blockbuster game and the soundtrack is really quiet and maybe not experimental, but really different from other super Nintendo games, so having that kind of context I think is important. I must say I don't always have that context, I know some better than others but I'm trying. The technical aspect isn't important as well as much I can explain that. The intentions of the composer or the people behind the game and why does the music sound the way it does it is.

Maybe another reason why game music criticism is a bit narrower than, let's say, rock music criticism is because with rock music you can talk about the background of the artists, where are they from? What are they singing about? In the 60's it was reflecting Vietnam war, etc. You can talk about cultural backgrounds. You assume that the music is the expression of someone's personal creativity, and it would mirror certain aspects from the person's world.

With game music, that's not the case. What the music does is mirror the game. And if the composer is a really sad person but the music is for a happy game, they write happy music probably. It doesn't matter how they feel, they have to reflect the game. That makes it a little bit harder in a way because you can't analyze what does the music tells us about the time it was made in. You can do that to some degree, and I mean game music does take influences from other popular music, you know, early 90's game music takes on electrical music so forth. But because game music reflects mostly just the game but not so much the world around it, where rock music often does. When you write about game music you have to stick to the game.

I guess the other points I look at depends on the music. For example, if I write about an orchestra album, I would look for some different things than if it was, let's say, a punk album. I don't expect punk sound to be very complex, it has to be powerful and entertaining. With the orchestra album I'm looking further, so it does depend on the music. And I mean, usually I would say I want some variety at least because game music can be sort of monotonous and repetitive. But there's some soundtracks that can make

repetition work, like with classical music Phillip Glass have made a career, a reputation essentially and it works. So, it's hard to say what to look for, it depends a bit on the game and for example if the soundtrack has strong thematic elements, like *Final Fantasy* games. The character themes that appear probably attract what do they do and what does the composer do with them. I'm not that good with thematic work, I must admit it. Maybe is because I don't have the musical education, but it doesn't often happen in videogames music I find as in films. In films is pretty common. In game music maybe because is not so narrative focus you don't get as much thematic work as in films soundtracks. So, it depends really on what I'm looking for.

Francisco Jiménez - Talking about one point, you mentioned it before, it's about the videogame knowledge. I mean, the program knowledge. How videogames are viewed and how are programmed. Do you think it is necessary to have this knowledge?

Simon Elchlepp - It's a good question. Again, it probably depends on what kind of review you want to write. You can listen to any disco and you don't need to know how the hardware works, probably. You can listen to the musical values, how good is the melody, are the rhythms creative...those sorts of things and you could just do that. I mean, what you shouldn't do is...I think I've seen online the odd review where they talk about *Donkey Kong Country* soundtrack that it doesn't sound so good because is not good (fallo en el micro)the instruments on Super Nintendo. You need a level of understanding in a way of what's possible. I personally find it does have meat to write better reviews if I have summary of how the sound chips work, the technical aspects of the game. (fallo en el micrófono) For example, one of the recent reviews I did that was for the *Dick Tracy* soundtrack for the Gameboy. And it's the 1930's in the US so there's jazz in there, and there's one piece where the composer definitely did try to simulate a saxophone solo, and it sounds a bit different to usual Gameboy music. I was trying to find out why and then, at the same time, I read an article on DNS sound chip and DNS sound chip is pretty similar to the Gameboy one. And I realized that was odd, and I read about facing, where essentially the composer uses two channels at the same time where they have the wave forms and the ultimate, so they play the same notes at the same time but they create strange harmonies. And then is when I realize 'Oh that's why it sounds like that!' So, I could've described the effect, if I hadn't had read the article I still could have described how the solo sounded like, but it probably helped me to know to describe it better. So, I

think it has relevance to know about the sound hardware, but if you don't know much about it you can still talk about the music.

Francisco Jiménez The next question is, do you think this kind of criticism is working for the dissemination of videogame culture?

Simon Elchlepp - I think it probably does help, in the sense that it makes videogames visible in context, whether you use it or not. For example, game music arrangements performed by orchestras, and you know orchestras have to use the cultural capital that they have because orchestra music is classic, is valuable. And if we have videogame music well performed by a symphony orchestra (because I think videogames are often regarded not as cultural valuable as movies, literature and so forth) I think if we have videogames performed by an orchestra it kind of validates videogame music but also the game at the same time because it shows they do generate pieces of art. For that I think it's quite helpful. So also, I think it disseminates videogame culture in a way by taking pieces of a videogame and putting it into a new context. I mean, no many people play *Secret of Mana* these days, but a lot of people may go to the concept and hear the music being performed. It kind of gives videogames a second life in a way because it takes the music and puts it in a context where it can be performed again and again and again.

And I think it also has the dissemination of videogame culture in the sense that it allows for creativity on the part of the enthuse if you want. So, for example, with film music, when film music is performed is disco being performed as a torn in the movie. It's a one and one take. With game music people take the music and they realize in *Secret of Mana* it's being performed by an orchestra. So I think that for us to talk about that, to review those sorts of things I think it has to disseminate videogame culture quite a bit because it takes it, it brings it to the attention of people. There are very creative ways of working with game music and just make people more aware of it.

Francisco Jiménez - The next question is, how do you think music in videogames is today?

Simon Elchlepp - Well, I must admit I'm fairly useless for that because I haven't played videogames in ages, just because I don't have the time anymore. The last videogame I played was *Final Fantasy XII* when it was released and that's about almost fifteen years ago now. So, the best I could probably say here is that I know when you often read about people saying game music used to be better in the 80's, 90's...it was

more melodic, it was more substantial. These days is just plays in the background, it's not memorable enough anymore, and I can understand where people are coming from in a way, but I think what makes videogame criticism really difficult these days is the current state of game music, which is nowadays certainly grief from, let's say, the ps3 game era onwards, you could have interactive sound engines. That means the music is composed but as it places in the game, it changes dynamics depending of what is happening in the game. And that kind of thing obviously changes the way composers write music. For example, is really hard to write a long beautiful melody line of ten basses, if the music in game may change any second. So, do you stop the melody? It doesn't go particularly well. So you have to change the way you write the music. And I'm just guessing in a way because I haven't play much new game music but maybe the reason why people think game music is often less memorable these days it's because it needs to be written for a different context. It has to be consistent of shorter phrases because the music changes pretty quickly. Maybe the thing that makes videogame music unique is the interactivity, no other music does that. Maybe what makes videogame music unique makes it really hard to review or criticize because you can't take the music easily out of the game. You take it out of it and you listen to it and it doesn't work anymore. Like if you think about the *Dead Space* games by Jason Graves. Usually I try to listen to the music, I take the game rip rather than the album. How does the music work play in the game? But with *Dead Space* it doesn't work at all because it's just short sound bits compiled by the game. I just can't pick the game rip and write about it. It just doesn't work. So, for those soundtracks I have to take the albums presentation because that's the only way I can listen to it three minutes piece rather than just short bits in pieces.

So, the game music is an interesting face, the problem is how do I write about this new game music that makes the most of its unique features of interactivity if I don't get the game? It's an interesting quandary.

-SALTO-

Charla fuera del tema de la entrevista

Francisco Jiménez - How do you think is the ideal review? The perfect one.

Simon Elchlepp - There's probably no one ideal way of criticism, there's a lot of different ways this can be approach, which is the beauty of criticism in a way. I find often looking online that people feel upset when someone writes a negative review of a

soundtrack because they really like the soundtrack. They get upset because they think that review is the only one statement about the soundtrack. But it's just a person's opinion, and hopefully is a well-researched opinion and well written and so forth. But it's someone else opinion and there's different ways of approaching it.

I've probably tried several approaches regarding length for example. I would write 2000 words in a review, which is probably the longest you should try. For the first review of my website, I went to fifty words because I wanted to write something really short. And it's good because it forces you to sum it up, to find a way where you can describe the music in a nutshell. What I'm doing at the moment and what is working for me is a review of one thousand words, so it's not too long but I can go a bit into the details of the hardware for example and talk about few pieces in more detail. But again, it really depends on what someone wants to write. There are people who write albums and others write mini-stories. There're so many ways of doing it, which is the beauty of it. It would be lovely if we had more people writing music in videogames and exploring it.

Francisco Jiménez - The two last questions are concretely about you and your page, your reviews. I've seen that you focus mainly in retro games, and sometimes in modern ones, so how you select them? When you say, I'm going to listen to this music to see if I like it or I don't like it. How do you select which one?

Simon Elchlepp - In the first version of my website I was focusing on the western soundtracks, I knew them fairly well. So, when I did my own website, I thought 'Ok, I'm gonna write about the best western games soundtracks'. I essentially went through all the western games that were up to 2013 or 2014 that were released on CD and I listened to that and talked about the ones I enjoyed. That was mostly focusing on new game music because there's not many album releases of old western game music. In Japan tones, but nothing in the west. Like in the 90's there's practically no music albums of western game music. And then at some stage I thought 'Ok, now I want to write about all sort of videogame music'. So, what I did was to listen to all the stuff of the composers I had written before. I would listen to David Wise, but all the stuff, not just the few albums that he has. I did start with an outer approach, I would listen to a composer's backlog essentially.

Initially I would go by composer, because I want to see if the composer does have a particular style that I can trace through the different soundtracks. I would compile lists

of people I wanted to listen to, I would use the different resources where I can find what music they have written. Then I would compile lists and then I would have someone like, let's say, Manfred Linzer. I had reviewed one of his soundtracks back in the day for my website. He has released one album but he had written like seventy game soundtracks. I would listen in the background, calculating if I want to write about it or not, ... I would go through that, and then write the reviews. I wrote about the whole discography of the composer I had written before.

The reason why I tend to focus more on retro videogames is probably because these aren't album releases. These are game rips and you find far more games in Super Nintendo, Gameboy than let's say in the Wii or the PlayStation3. In a way naturally I need to focus on retro games, and to be honest the other advantage with retro games is that they're shorter, it doesn't take as long to write reviews. Then again, sometimes one approach I've done is doing the composers as authors like movie directors, what is their style? One other thing I started looking at is that franchises for example. I looked what was common between them. Looking at companies, I'm working through *Square* soundtracks at the moment and it's really interesting to look into the different versions of *Final Fantasy* on *Gameboy Advance*, *MSX*, *SNES*, *PS1*, etc... which I think is actually the best version of the *Final Fantasy* soundtrack.

I think what I would like to do in the end is to go by system. Here I have a list of all the games of Super Nintendo, and I see if I can find the soundtrack and listen to those. And discover the whole Super Nintendo library. That's a very long-term way because it takes a lot of time, obviously, but I like to look into things very thoroughly and in depth, and I guess doing it by console you can cover everything that's out there in a way. It gets tricky when you get to the PlayStation3 era and beyond because there're far few game rips and it just doesn't cover it as well. I've seen lots of game rips for the Switch for some reason, maybe it's easier to get the music out of the games, but after the PlayStation2 era that kind of system approach doesn't work as well anymore. I wondered if I kept writing in the website for five, twenty years more, would I be always stuck in the 80's, 90's, 2000's? I really enjoy new music as well I try to follow it, it really depends. What I really enjoy about this is finding really obscure stuff that I've never had heard before on a platform that I don't know anything about, and I just find it by chance because I was listening to all the composer's games. Like George Sangers. And I listen to his soundtracks and I realize one of the best he has is *Dick Tracy* on the Gameboy. No one

remembers that game, is one of thousands of Gameboy platforms, but the soundtrack is actually really good. That's the fun part for me, to find these by listening to all the composers' soundtracks. To find stuff that is just less well-known. That's what the whole thing is about.

-SALTO-

Charla fuera del tema de la entrevista

Francisco Jiménez - Now the last question. We talked before about the different points in your reviews about videogame music, and you say is pretty random when you (indistinguishable) How do you know in which points do you have to focus on? When you are studying your review again.

Simon Elchlepp - One way of focusing it is saying 'Ok, I do want to write about a thousand words, not too much more', and usually I live the first three paragraphs to describe the background of the hardware, or what the composer wanted, or those sorts of things. So, to focus I need to filter in a way on a particularly important aspect, and again it depends on the game. For example, I wrote about *Nobunaga's Ambition* last year. In the beginning is pretty focused on technical stuff, which I don't do that often but in this occasion I had to because I had to spend this sound ware system that the developer used to write CD soundtracks for a platform that only used floppy disks, so how do they do that? I did a little research and I had to dedicate one paragraph to explain the technology because probably most people don't know about it and this composer was the first one to use this system. This must be one of the very first live orchestra soundtracks, so I do explain the background a little bit. If it's a game that has a particularly historic relevance because it's the first one to do something, I have to talk about that. There're might be other games where the music reflects the setting so I can trace if its 1930's and the US, so there's going to be jazz in there, so I have to talk about it a little bit, how works the jazz influence into the music. There're might also be, particular with other games, in a way you can skip all of that because if its one of the many great soundtracks is hard for them to reflect the setting because the soundtrack chip is so limited in a way. It might not do anything particularly crown breaking, you can just jump to the music right away because there's not too much to write about. Because there's no interviews with the composer or with the developer that you can find because it's all from the 80's. You just have to jump into the music right away.

So again, does it depend on the soundtrack? I do try to focus on the hardware where is relevant because I think is a fairly integral part of how the music came about, but for example, if it's about something like *Hero Quest*, before that soundtrack I never heard that spectrum soundtrack and I know a bit of the platform, not a huge amount, so I didn't write much about the sound chip. I don't know much about and you can't find much online actually. I couldn't find much on how many channels does it have or that sort of stuff. What I could find was *Hero quest* is based on a board game, so I talked about that, it was part of two different platforms, so I talked about that, and the fact that any DS game has a great soundtrack too so I can link to that. And I could briefly talk about the composer and I think I was lucky he talked in one interview about this particularly soundtrack, but he has done like hundreds of soundtracks and you can't find any interview with him on this topic. So, if he hadn't said something about the soundtrack in a particular interview, I would have to live this paragraph out. And then I jumped into the music, so it really depends on how much you can get out in each game, how much background you can produce.

ANEXO 3 ENTREVISTA A IGNACIO MARQUÉS Y MARIO PONS ESCRITORES PARA *MUNDOBSO*

REALIZADA EL 12/08/2020 A LAS 17:00

Francisco Jiménez - Pues la primera pregunta sería una presentación formal vuestra de quienes sois, la formación que tenéis, un poco vuestro curriculum.

Mario Pons - ¿Empiezas tu Ignacio?

Ignacio Marqués - Yo bueno, yo soy, no tengo nada que ver con el mundo del cine ni de la música ni nada, yo soy arquitecto, y nada, y actualmente trabajo como arquitecto, y en mi tiempo libre pues me gusta mucho escuchar bandas sonoras y ver películas y tal, también los videojuegos, aunque últimamente no tengo tiempo para jugar tanto, y me apasiona mucho... Ósea desde que descubrí por ejemplo, *MundoBSO*, encontré bueno... que es un mundo el tema este de las bandas sonoras y tal y después ya en el momento que lo relacione con el mundo de los videojuegos, pues ahí es donde vi que había un mundo que no estaba muy explorado pero que era sumamente interesante.

Mario Pons- Yo soy Mario, también entré hace años a *MundoBSO*, más o menos a la misma, si más o menos el mismo año que Ignacio. Yo ahora sí que me dedico un poco a la música, hice el año pasado un máster de música y sonido, para experiencias de entretenimiento, cine, videojuegos, series, etc. Escucho música de cine desde que tengo uso de memoria, luego ya empecé a jugar a videojuegos, empecé con la música de los videojuegos, ya la música de animes, música de series, etc. Y hace ya unos años también que escribo para *MundoBSO*, reseñas de, ahora pocas, antes escribía más, de cine y de videojuegos, y ahora este año, estoy escribiendo un libro sobre la música del último Zelda del *Legend of Zelda: Breath of the Wild*, y llevo aquí como 350 página y a ver si lo saco algún día, básicamente.

Francisco Jiménez- Como sub-pregunta a esta misma, tu me habías dicho que has hecho un máster en música y sonido, y aparte como como conocimiento teórico musical, es decir, algo más, un conocimiento más profundo sobre la música, si tocáis algún instrumento.

Mario Pons- No, estudié, bueno yo tengo aquí un teclado aquí, más librerías y el *Logic* para componer, pero estudiar música, música, no he estudiado. He estudiado por mi cuenta un par de añitos, y últimamente estoy con transcripciones de partituras.

Francisco Jiménez- En cuanto a estudios, también me refiero a estudios autodidactas, que hayas aprendido a solfear, un poco de conocimientos de armonía.

Mario Pons- Yo solo con libros y autodidacta total.

Francisco Jiménez- ¿Y tú Ignacio?

Ignacio Marqués- No, yo nada, yo no sé música.

Francisco Jiménez- Vale, perfecto. ¿Cuánto tiempo habéis dedicado esto de la crítica en la música de videojuegos? ¿Cuánto tiempo más o menos?

Ignacio Marqués- Bueno, yo personalmente, primero escribía como usuario en *MundoBSO* pues, desde hace unos 10 años casi, en el que descubrí *MundoBSO*, y después, fue a partir de 2014-2015 cuando ya Conrado, que es el director de *MundoBSO*, me empezó a permitir publicar reseñas de videojuegos, y es a partir de entonces cuando empecé, sobre todo dedicándome siempre a los videojuegos en *MundoBSO*.

Mario Pons- Yo igual que Ignacio, hace 10 años empecé como usuario también, más o menos, hace 5 años igual, el mismo año, Conrado nos permitió ya pues, escribir muchas más cosas, etc...

Francisco Jiménez - Vale, a la hora de lo que es redactar vuestra reseña o vuestra crítica, ¿Cómo os aproximáis? Es decir, ¿Cómo os acercáis a la música de ese videojuego? ¿Qué hacéis, qué información cogéis de antes? Un poco el trabajo de antemano.

Ignacio Marqués- ¿Tú primero Mario?

Mario Pons- Si, bueno yo soy, sobre todo, yo soy de los que necesitan jugar al videojuego. Vale, a veces, muy pocas veces me he mirado algún «gameplay» para ver cómo funciona la música, y normalmente hago reseñas de los videojuegos que juego. Entonces, veo la narrativa musical que hay, pues empiezo a desgranar los temas que hay de personajes, temas de locativos, los temas de algunos lugares, etc... Y entonces, a medida, que avanzo el videojuego, pues voy vinculando pues a que se da este elemento, si este personaje, por ejemplo, en el último *Zelda*, em, estoy estudiando toda la música interactiva que hay entre algunos lugares, entre algunos personajes, a medida que avanza

la historia. Entonces a partir de ahí a veces escribo sobre la instrumentación, eso pocas veces lo hago, normalmente me dedico sobre todo a la narrativa musical, ósea el guion musical, pero últimamente, si que estoy más pues con el tema de transcribir melodías e instrumentación que se utiliza, etc...

Francisco Jiménez- ¿Y tú Ignacio?

Ignacio Marqués- Yo en mi caso pues depende también, primero el tipo de banda sonora y también del tipo de crítica que vaya a hacer, porque muchas veces en *MundoBSO*, como te he dicho antes, hacemos críticas cortas, ósea, reseñas cortas, para que, ósea si alguien entra en la página, sepa lo básico de esa banda sonora. Entonces claro, a ese nivel básico, yo no puedo... Yo por ejemplo habré escrito más de 200 reseñas de, pero la mayoría son cortas, de 5 a 10 líneas, entonces claro a ese nivel, yo no me pongo a jugar al videojuego, yo normalmente, primero escucho la música por separado, después normalmente me veo algunos «gameplays» Y trato de sacar que es lo que aporta la música al videojuego. Ósea, lo más importante, el aporte más fundamental que haga esa música al videojuego, ya sea narrativa, ambiental y en función de eso si veo que es, que realmente tiene mucho jugo esa banda sonora, pues como yo que se, como recientemente la de *Ori*, que es una maravilla, pues eh , me ha pasado que me he visto el juego completo, al 100% y lo he analizado casi al 100%, todos los temas centrales del juego, como funciona la música ambiental, incluso a veces he hablado un poco de la música interactiva, de la música adaptativa también, ósea ya, depende un poco.

Francisco Jiménez- ¿Creéis que es necesaria la inclusión de la música en los videojuegos dentro del mundo de las reseñas y las críticas a un nivel más profesional, ya no solo online, si no también a la hora de publicarlo en revistas físicas, algo más, también estudiado y que se vea con su protagonismo, que se debería?

Mario Pons- Si, si, totalmente.

Ignacio Marqués- Si, si, absolutamente. Yo creo además que es algo que no, desde mi punto de vista eso de la prensa profesional y tal, no se habla, se habla muy poco, siempre en el apartado de sonido te lo meten todo ahí, en plan, si la música cumple, si o cumple, se queda a un nivel muy básico. Y después en otras páginas web, pues eso se dedican mucho a hablar de los estilos musicales, de la instrumentación utilizada y tal, pero no profundiza en ese aporte de la música dentro del videojuego.

Mario Pons- Además, pocas veces se habla de la narrativa, ósea es lo que dice Ignacio, se habla de , bueno «pues se utilizan los violines aquí para tal», pero ya está, muy básico.

Ignacio Marqués- Incluso aunque no haya narrativa en el juego y sea todo música ambiental, tampoco se trata de explicar que aporta esa musical ambiental a los escenarios, a los personajes, todo eso.

Francisco Jiménez- La siguiente pregunta que tendría para vosotros sería, me habéis hablado de lo que es en lo que centráis principalmente es la narrativa... Pero más profundamente que la narratividad. ¿Qué puntos en concreto que son más importantes a destacar de una banda sonora? Ósea también dentro de la propia narrativa, cuando decís, esto puede destacar, esto destaca dentro de este aspecto, cosas así.

Mario Pons- Yo creo que, de los puntos más importantes, así de las bandas sonoras de videojuegos es como te sumerge en el videojuego, ósea el efecto que tiene de inmersión y la interactividad. Luego ya depende de lo que dice Ignacio, hay algunos juegos que no tienen narrativa musical, pues simplemente te ponen música del desierto en un juego de plataformas pues para que te sumerjas en el escenario, eso ya depende del videojuego, de lo que quieran buscar los diseñadores.

Ignacio Marqués- Pero hay videojuegos que son más, que se enfocan más en una experiencia como en *Journey* por ejemplo, pues a lo mejor necesita más música ambiental, de todas maneras, muchas veces no, e incluso en los videojuegos de experiencia hay música narrativa y se utiliza una estructura musical que es muy narrativa en realidad, pues normalmente todos los videojuegos suelen tener un tema central, una serie de temas, para, no sé, para explicar un poco el viaje, que vaya acompañando o explicando al protagonista, depende de lo que se quiera hacer claro.

Francisco Jiménez- Pasando a otro aspecto de la música en videojuegos, sería los conocimientos en cuanto a los propios videojuegos, programación y lo que es como se hace el diseño del videojuego ¿Creéis que es necesario tener estos conocimientos, aunque sea unos pocos para comentar a la hora de escribir?

Mario Pons- Totalmente. Yo el año pasado estaba en proceso de hacer un videojuego, así «Indie» muy pequeño, bueno dos, uno de móvil y uno de, para la *Swicth*, y yo estuve en el proceso desde el inicio, yo creo que es algo importante, es como en el

cine que normalmente el compositor, viene al final de todo, yo creo que es una persona que ha de estar desde el principio, viendo como el proyecto va avanzando, y eso se debería hacer más y no se hace en ningún lado, en ningún ámbito, pero bueno.

Ignacio Marqués- Si, si, yo pienso igual que Mario. Además, todo conocimiento que tengas yo creo que siempre es útil, es un plus que vas a tener y más recursos con los que vas a poder un mejor trabajo ¿No? En función que necesite el videojuego.

Mario Pons- Además, cada vez hay más unión entre el programador y el compositor, ya que, te ponen en este efecto, en este golpe con unos platillos, para que se oiga más el efecto, y eso lo tiene que hacer el programador también.

Ignacio Marqués- Si, de hecho, además, lo que es la preparación de la música en función, de la escena o de la acción que suceda, todo eso tiene que estar preparado en la música.

Francisco Jiménez- Ahora en cuanto al tema del papel de vuestros escritos. Lo que escribís como reseña y crítica de videojuegos ¿Qué pensáis que aporta a la difusión de la cultura de los videojuegos? Es decir, que papel creéis que tendrías.

Ignacio Marqués- Bueno, yo creo que, pone un poco a la luz, aparte de todo el trabajo enorme que hay detrás de em, de desarrollar un videojuego desde el punto de vista musical, yo creo que ayuda a arrojar una perspectiva de lo que es en realidad la música en los videojuegos, no es una cosa que acompaña al videojuego para hacerlo bonito o poco más, si no que este puesto para hacer el videojuego, es una parte más del videojuego.

Mario Pons- Si normalmente eso que tú dices, en críticas profesionales se habla muy poco de la música o muy básico, y es un elemento más, ósea se habla mucho de los diseños de niveles normalmente en estas críticas de la jugabilidad, etc. Pero la música no... No sé, parece que no aporte nada, que simplemente aporta pues, eso, un poco de acompañamiento.

Ignacio Marqués- Normalmente suelen, las revistas que yo leo, bueno no leo, pero veo de vez en cuando, suelen criticar positivamente si la banda sonora está ahí presente y tal, pero poco más, es que no...

Mario Pons- Yo espero que ayude más a que la música pues, llame más la atención dentro de, pues un elemento más, al fin y al cabo, lo que dice Ignacio.

Francisco Jiménez- Como pregunta un poco fuera de la entrevista. ¿Pensáis que le está pasando un poco a la música de los videojuegos como a la música del cine en su época?

Mario Pons- Ahora últimamente ya no tanto, pero al principio ...

Ignacio Marqués- Al principio si, era totalmente, y ahora ya menos, y ahora yo diría que, incluso actualmente ahora mismo los videojuegos están viviendo una época muy dorada sobre todo en el tema de la música, vamos, cada año salen unos pepinos que no te los encuentras en el cine tampoco o casi no te los encuentras. Entonces yo creo que están en una época muy buena y está creciendo muchísimo la industria y a nivel de música se está evolucionando mucho creo.

Mario Pons- Así como anécdota, aquí en mi propia casa a veces me preguntan mis padres o mi hermana «¿Eso qué es? ¿Qué música que es esa que es brutal?» y digo «Pues es un videojuego» y se sorprende ellos mismos. Se está llegando a un nivel...

Ignacio Marqués- Ahora mismo... Yo creo que hay mucha más libertad a la hora de enfocar los proyectos del tipo, elegir la música, porque yo creo que, en el cine, es que van ya a piñón fijo, «Tienes que hacer esto, esto y esto» ósea te dicen a lo que tienes que hacer. Pero se ve que, en muchos proyectos de videojuegos, desde el principio el compositor está ahí metido y aportando a la par con el director, ósea construyendo el videojuego, siempre dentro del equipo, que yo creo que es lo que mejor funciona.

Francisco Jiménez- Habéis justo respondido a la siguiente pregunta, a pesar de que era algo fuera de la entrevista. Y la última pregunta dentro de las comunes que tengo sería ¿Cómo es para vosotros la crítica o reseña ideal? ¿cómo sería en cuanto a extensión y contenido?

Ignacio Marqués- Para mí depende de la banda sonora, hay unas que no te puedes extender como con otra, si es una banda sonora... no que, con poca música, si no, que es sencilla, tiene propósitos sencillos, tampoco vas a hacer ahí un super análisis, es que no te da para tanto. En cambio, otras pues, como la de *God of War* o la de *Zelda* o la de *Ori*, eso te da un juego, ósea para escribir un mogollón. Ósea si quieres hacer un análisis profundo y viendo todo lo que aporta cada tema, cada tal.

Mario Pons- Si eso depende del juego, también de la saga, dentro de la saga *Zelda* o de la saga *Final Fantasy*, ya son años de música y este tema locativo de un lugar que se

utilizaba hace 10 años se vuelve a utilizar porque tal, esto se puede explicar, pero por ejemplos, en algún juego que yo he hecho la reseña, de los *Pitufos* de carreras, pues con 5 o 10 líneas ya tienes suficiente, depende del juego.

Francisco Jiménez- Ahora como preguntas concretas para vosotros dos que trabajáis para *MundoBSO*. La primera es ¿*MundoBSO* os da algunas pautas a la hora de seguir con ciertas reseñas o tenéis total libertad?

Ignacio Marqués- Total libertad

Mario Pons- Si, porque además Conrado que es el que, el director digamos, el no entiende de, entiende muy poco de música en videojuegos, le gustaría, pero no tiene tiempo. A nosotros nos dice... Confía en nuestro criterio digamos.

Ignacio Marqués- Si es verdad que yo por mi parte, cuando escribo procuro mantener un formato acorde con lo que es la web, por eso hago tanta banda sonora, con reseñas tan escuetas, un poco respetando el formato. Por ejemplo, en *MundoBSO* cuando una banda sonora de cine lo merece, pues tiene su comentario largo, exhaustivo, explicando todo. En mi caso sucede un poco lo mismo que con el resto de categorías.

ANEXO 4 ENTREVISTA A DONALD KOTOWSKI, ENCARGADO DE JAPÓN EN VGMO

REALIZADA el 04/09/2020 a las 15:30

Francisco Jiménez- Well, the first question is about your music education and who are you basically.

Don- I am Don Kotowski. I don't have any, like a college or professional musical training. However, I did take piano lessons for... how many years, many, many years. See, probably about 12 years of piano lessons, so I understand some musical theory. I don't have the intensive background training of somebody who went through a formal music education.

Francisco Jiménez- So you do know about harmony, melody, rhythm?

Donald Kotowski- Correct. Oh, disharmonious, counter melodies.

Francisco Jiménez- When you write or review or critic for videogame music, how much time do you take for prepare it and writing?

Don- In general, first, I would say it depends on the size of the soundtrack, some games have soundtracks that are relatively short, in total compositional length. So those usually take less time. I would say I try to listen to the music for a week or so just to make sure I fully absorb it. And I'm not making a criticism off of an initial reaction. Because if I like something immediately, I want to make sure that sticks with me later on. Yeah, I still like it, it's not like, oh, this is interesting. So, I automatically like it. I want to make sure that it fits with the. The rest of the soundtrack kind of situation, longer soundtrack. I could listen anywhere from two to three weeks or so just as an example, the music for *Ace Combat 7: skies unknown*, that's a relatively new release, it was about a 4-disc soundtrack and it included all the music from the game as well as the downloadable content. And because it is a lot of it used the same motifs, the main melody, the main theme motif, it took me longer to figure out how I wanted to write the actual review and how to incorporate where I would mention downloadable content music and how I would frame the review between pieces that have the main theme featured in it, pieces that didn't, as well as how to separate the music from the lead composer versus all the other

contributing composers, because the main composer would mostly feature the main theme, whereas the supporting composers would feature more unique melody is.

Francisco Jiménez- Yeah, like their own style of composition for these. Next, I would like to ask, how did you approach the music of a videogame before writing about all of you?

Donald Kotowski- Well, sure they are. So, at the depends on a couple of things since, in at least in most parts of the world, a video game music is also sold as a standalone release. So, if you're an «indie» composer, you're typically on Bandcamp. If it's in Japan, you may use a mix of digital storefronts like Amazon or iTunes or have a physical CD release. We, or I kind of take the approach of «how is this as a standalone product?» if I haven't played the game because some of the video game music I write about is for games that aren't out in, you know, Western countries or they just came out in Japan so, there's still time before the actual game gets localized. So, when in a case like that, I kind of approach the music as «do I want to listen to this? » You know, in the car, when I'm working. Separate the art from the media, so to speak. However, if it is a game that is well known or popular and may have a world wide release like, say, *Final Fantasy 7 Remake*. No, that's that soundtrack came out pretty much around the same time as the game itself. If I were to have been writing that review, I think someone else is working on it, I would play the game a bit, you know, it wouldn't take me too long to get through the game if I wanted, and that way I could incorporate. You know, maybe some of the... Visual accompaniment to that music. So, like, if something like in for example, in *Final Fantasy 7 remake*, in the original Honey Bee, and you would go to help get a costume to dress up as a woman so that you could say Rabbit, I ran into , Don Cornelius, you know, mansion and in the remake, you still have that, but they added a rhythm game to it, so so you perform on stage with a completely new song and... The actual visuals and the music change as the performance progresses and depending on how well you would do, it depends on what kind of costume would get. But in something like that, I would say the music itself is oriented very well for a rhythm-based game, it's very, you know, melodic, it has a lot of dance beats, but it's something that would work as a rhythm component. As opposed to, say, a battle theme or an area theme, so depending on how. The music is used in a game where I played it, I will try to incorporate that into my writing.

Francisco Jiménez- So this last point you have spoken about is related with the next question, that is about to go deeper. Do you think it's necessary to include the relation between music and the video game itself, the gameplay interacts in the writes? I mean, the reviews and the critics.

Donald Kotowski- Yeah, I would say. I don't think it is necessarily required at least to criticize the music. Because in my opinion, if something was more, we'll just say atmospheric, you know, there's not a lot of melody in the forefront. It may not be something you listen to outside of the game, like because a lot of soundtrack releases have, you know, 10, 20, 30 or more tracks, so if you find a piece that fits in the game itself just because, you know, the peace cause for it, so, like, say it's a cut scene, so to speak, but it's not a melodically forward cut scene because there's a lot of dialogue, you know, it's already made to be not ignored, but in the background, it's not impeding on the dialogue in the forefront. However, on the flip side. On the other side of the thing, for example, *Xenoblade Cross*, the Wii U game was composed by somebody who typically works in anime only. His name is Hiroyuki Sarwono and that soundtrack has a lot of vocals, like a lot of songs featuring singers so, when that game came out, at least from the game on the game critic's side of things, there was a lot of pushback because vocal themes would play prominently in pieces where there is also character dialogue. Like when they're talking, so you have two characters talking and then you have vocal music in the background, kind of clashes. However, if you wanted to if you were listening to that soundtrack by itself, it could it could just be a very well done or serviceable pop tune. So outside of the game, it makes more sense than inside of the game. Because inside of the game, it's clashing with voice acting, so the long short of it, it can be helpful if you have familiarity with the video game itself in writing the music review, but at the same time, depending on the situation, I don't think it's always necessary. Because these are sold as a standalone product so, typically the same time the game comes out, so you may want to listen to the music before you play the game, and then if you do play the game afterwards, you may feel more affinity to the music, but that could just be like a, not like a nostalgia thing, but, you know, seeing the music in the game together can help with understanding certain, maybe instrumental decisions or how the melody plays out, but if the if you didn't enjoy the melody in the beginning or you think it was just OK, seeing it in game may not increase what you think about the track, but it may help you understand maybe some of the decisions that went into the actual piece itself.

Francisco Jiménez- And that's for this question and other one is when you are writing, which are the items or the elements that you focus about the music?

Donald Kotowski- If it is something that I'm familiar with game wise, I will try to incorporate that into my review, as I had mentioned before, but the things I focus for and foremost on, I would say, are melody, you know, «is it a memorable melody or is it something that will stick with you after you have done listening to it? Is that something is something that's unique »

Francisco Jiménez- For example I remember the melody of Inon Zur, the main theme of *Fallout*. Something short, something not really complicated and stick in your mind.

Donald Kotowski- Yes, yes. Um. If there's more of an atmospheric kind of track, not very melody forward, I will try to describe like the tone, «is that something that sounds oppressive? Does it is it something that sounds spooky or is it something that sounds fleeting? Like is it this, is just something, you know, effervescent, ethereal, just kind of dissipates once you're done listening to it, or is it there to get you in the mood for something to come?» So, if you hear something like releasing a soundtrack progression if you hear something very dark or sinister. And then the next track is clearly a battle track, you know that it, at least in how most soundtracks are arranged, that it probably precedes the fight, so with a villain or a major enemy. And then I also will try to describe in general terms, you know, what type of instrumentation is used, woodwinds, strings, types of percussion, if it's something that's easily identifiable, a violin, clarinet, oboe, piano. I'll try to mention key instrumentation. But if they're using something unique, and I don't necessarily have access to the instrument list. I may just fall back on a generic term and try to describe how the instrument sounds.

Francisco Jiménez- At most, is how much of the people who analyze music work, if you don't recognize the instrument, you use the general topic, it's very easy to say nothing. The next question is: do you think that is necessary to have some video games knowledge? I mean, like programming or...

Donald Kotowski- I don't necessarily think programming is important unless say... Yeah, I wouldn't say that programming in general is a prerequisite to having, you know, being able to write about video game music. However, if you depending on what you're writing about, say you're writing about something from the early days of video

game music, where there were limited to how many channels that they could use, so you would like. You would typically have the melody line, a percussion line, and then maybe in a company like a three channel, that's it. So that's why a lot of the old video game music is very catchy because all you could do is focus on melody, like melody had to be in the forefront. So that's why a lot of people. You know, like, you know, music from *Megaman*, music from *Final Fantasy*. Because even as the technology improved, they still, because they had such a rich history of melody forward only, especially in Japan, you know, a lot of Japanese video game music focuses on catchy melodies, is catchy rhythms, more so than some of the more modern games developed in Western territories because of, you know, they're focused more on creating a mood, so to speak. You know, you don't want to have something very, very catchy, in a game like *Call of Duty* or *Assassin's Creed*, it's more of a story driven the narrative and if you had something super catchy and I'll just use *Call of Duty* as an example and you know, all you hear sounds of war and gun gunfire and tanks, people dying, you know, that music would be lost to the sound effects because the sound effects are the focus of helping create that atmosphere that you are in a you know, in a vicious war or battle,

Francisco Jiménez- The next question is about the culture in video games, and it's how the critics and the reviews can help with the spread the videogame culture?

Donald Kotowski- Now, yes, OK, so in this case, I would say that first and foremost the review of the music itself can definitely get people interested in the video game as well. The biggest example I can think of, absolutely, without a doubt, is the music to the original *Nier*, that game was widely criticized. When it came out originally, but the one thing everybody loved, whether it was from Japan or the United States or Europe, was the music- And the music itself actually got people to buy the video game. And that's why I at least in my own personal opinion, I think that's why the second game that came out *Nier Automata* was more popular, because people loved the music of the original game and they wanted to hear the music in context, you know, when it came out. They plan on remas, releasing a remaster for the original *Nier* in the future so that more people can play it'll have updated battle system and things like that to help make it more approachable, because coming from the sequel, the first game definitely doesn't play as well, it's it feels outdated. But I would say that if someone is not familiar with the game itself, if someone comes across the soundtrack review, they may be interested in buying the soundtrack, they can hear samples depending on the website and that would help. It

gives the composers themselves more exposure. I would say, and also the video game itself, I would I would probably say that another popular example of the game soundtrack that works extremely well in the game, would be *Celeste*.

Francisco Jiménez- Excuse me, can you repeat?

Donald Kotowski- *Celeste*.

Francisco Jiménez- Oh, yeah

Donald Kotowski - Especially with dynamic soundtracks like *Celeste* or I'm trying to think of some I mean, *Nier* also has some examples of dynamic music, but in *Celeste*, as you progress through the stage, the music changes. And that is the seeing on the final soundtrack release from Lena Rain that she released on Bandcamp. But when you if you go from room to room, you know, depending on how far you progress, you can see how it builds slowly. You know, over the course of the entire stage.

Francisco Jiménez- Thanks you for this answer, and other question is, how did you think it's... In which point is the music of the game these days?

Donald Kotowski- These days, OK, it's a very interesting time for video games in general in terms of the music. Back in the early days of video game, music technology was the limitation for sure, so music was typically more melody focused, catchy. But as technology increased, now it allows for use of a full orchestra, if you if you so choose to use it. But whether someone prefers, you know, a Japanese style soundtrack where melody is most important or if someone prefers a Western soundtrack that's more cinematic or film like in quality. There is something for everyone, and I would say that the most exciting music, at least for me these days, because... I've heard so much and I mean their stuff from popular composers that I still enjoy when they come out with a new game, whether it be songs from like Yasunori Mitsuda, you know, from *Chrono Cross*, *Chrono Trigger* or say some someone like... Trying to. Give an example on the other side. I don't listen to as much on the Western Front just because we have someone else who usually covers that for the website, but I would say, you know, I'm at a loss for words at the moment, but the key point, my I think the most interesting space for video game music for sure these days is in the indie space, «indie» games because they... There is a mix of, you know, they try to create games that are given the stalagmite feel. Some of them do like *Celeste* action platformer. Kind of like *Super Meat Boy*, where you have an

«indie» game like *Blasphemous*, which is kind of like a *Castlevania* style game, but with a lot of religious undertones or and it's composed by someone from Spain, I believe, but it's music that you wouldn't...

Francisco Jiménez- About *Blasphemous* it's call here, like a joke, is the Holy Week because here in Spain, it's something really important, it's «oh, the game»

Donald Kotowski- I feel like the play indie spaces where a lot of younger or up and coming artists get a chance to shine, because if a video game takes off like *Celeste* know now everybody knows Lena Rain when she release a solo album, people are more inclined to check it out or something like *RiverCity Girls*, which is, you know, a harking back to the other RiverCity games, but updated for a more modern approach, so it uses a lot of synth wave and vocals from the main composer Megan McDuffee. So, I think that, you know, the indie space is where composers who are not necessarily famous yet, like people like, you know, Jack Hall or Tommy Tallarico or, you know, Noubou Utematsu, you know, the Yoko Shimamura, they get a chance to showcase their abilities and if the game is extremely popular, it may lead to other opportunities for them, like, T. Lopez with Sonic Mania, *Sonic mania* was one of the best Sonic soundtrack to release in a long time, at least in my opinion, and other peoples in the game itself, and because of his work on that, he was able to serve as a composer on the... For Sega's team, sonic racing, so it gives them a better. So, he worked on a smaller Indy style game and then was able to work with Sega directly for one of their develop games. So, the indie spaces where I think things can get a bit more creative. I haven't listened to the soundtrack myself yet since it just came out, but there's a game called spinch. S.P.I.N.C.H. and it's a more of electronic focus, but it looks like it will have a very psychedelic kind of feel to it, like it's a... It's not something that I would necessarily expect in a lot of video games, so there's always something that can surprise you and I in that case, it's typically from the indie scene because they are taking more risks in terms of their game approach. And if the calls for the music can also take a lot of risks.

Francisco Jiménez- And the other question is, for you, how is the deal of review or equity of music in between? About extension...

Donald Kotowski- Yeah, I think that the ideal review or criticism of a video game soundtrack. In terms of content, should be, you know... it should include the general feel of the whole soundtrack, like if it's the soundtrack that incorporates the main theme

thoroughly, you would want to touch upon, like the main theme itself and how it's used in other instances, sometimes it could just be a simple piano arrangement of the main theme, but it could also be a, you know, a tonal shift in the main theme so, if the main theme itself is just, we'll just say adventurous as an example, you could have versions of it on the soundtrack that are more sorrowful. You know, you can make change the key of the main theme, you can change the instrumentation of the main theme to get across various tones, whether it's sadness, happiness, you know, mysteriousness and the mystery, but you should also give us an RPG as an example, if it's an RPG soundtrack, you would want to touch upon town things, you would want to touch upon battle themes you won't want to touch upon if it has unique character themes, because it's it brings the whole story to life. So, if you write a review and you're missing a key aspect of the soundtrack, whether it's town theme, battle theme, character themes, main theme, you're missing part of the picture. So, in terms of content, I think you should try to capture the overall story, I will say, you don't need to go through every track, because that would be copious and tedious, especially for something that has, you know, 90 pieces on it. But for shorter for shorter albums, you know, it's easier to mention everything, so I think depending on the. The content, as long as you cover the key aspects of the soundtrack in a meaningful way, it doesn't matter how long it is, but depending on the length of the soundtrack itself will determine, at least in my opinion, how long my review should be. If that makes sense.

Francisco Jiménez- Now, for some question more concretely, the website, *Video Game Music Online*, it's... which are the items... the criteria for selecting the soundtracks that are going to be reviewing?

Donald Kotowski- OK, yes, so it works in a couple of different ways. A lot of the stuff that I review is sent to me by the composers themselves, so if they release a soundtrack from their own personal label, they will send it to me to write about. This is none of the not in every case. I mean, sometimes I request them, but I request it from the composer's music label and if they are able to send a copy, they will. Because even though they are at least a lot of the stuff I write is in Japan, the music is released digitally worldwide. So, they are happy just to get their music heard, so in our reviews, we always linked to a place where you can purchase them. So, if it's digital, we've always I always link. To a digital storefront like iTunes or Amazon music, you know, so that they get a chance to buy it themselves if they like it. Other instances would be if it's something I want to review and I don't have any connection to that specific label, the big example

would be Square Enix, I don't know anyone in terms of in charge of like the music release side of things. So, I will typically buy them myself and review them if I you know, if I am interested and whether it's good or bad, it doesn't matter to me. I you know, I give out scores how I think they should, based on my opinion, even if they are given to me from a composer, so just because somebody gives me a soundtrack doesn't automatically mean I'm going to write something, you know, praising. I try to balance their stuff I like on it. I'll mention it, there's stuff I dislike i'll mention it and then I'll try to adjust the score appropriately. So that's how I do it. There are other people who will send me an email asking if a specific soundtrack has been, you know, taken, so is anyone writing a soundtrack for this game or review for this game soundtrack and I'll say no, go for it. So, it's a mix of, hey, do you want to review this and or, hey, I want to review this. Can I? And that's how the site is at least curated on a soundtrack, review basis, so depending on the writer. They there's a lot of freedom in terms of that they don't want to say, hey, review this, you know. Yeah, all the time because it's all volunteer base. So, we're not going to force you to write a soundtrack, especially one that you absolutely hate, like just say you absolutely hate, you know, there any game you know you don't want, and you don't want somebody to just you want to have like a balanced approach, so at least that's why I try to take it at face value, so I don't want to force somebody to write something if I know they're going to give it a year or one out of five, even if. You know, maybe it was like maybe as an example, because I can't think of a real example, but if somebody hated the game so much that it hampered their appreciation of the music because they got so frustrated with the game, you know, that may pour over into a review for the soundtrack. So, there might be some bias based on if you dislike the absolute, if you dislike the game itself, you know, and any time you think about that game, it makes you angry. Maybe you should write a review of a review about the music because it may suffer. But if you don't if you generally dislike it and you can give valid criticisms as to why, sure, it doesn't matter if you can give if you don't like a specific soundtrack because you think you know, it sounds like something else the composer has done, you know, it's not, you know, it's you know, you can you can mention and justify it. So, it doesn't matter how you come up with your score, it's as long as it can be justified.

Francisco Jiménez- The middle point between make a good critic and just saying bad things about something with the base. The last question I was to make you the last it

was about if some people have... Do you have in *Video Game Music Online* a criteria or some rules?

Donald Kotowski- So, if there's any actual criteria....So, what you're asking is if there's any criteria...

Francisco Jiménez- Some kind of rule for saying you can do this, you can't do this.

Donald Kotowski- No, we don't typically have any, like, clear cut, like you can't do this, kind of stipulations in place, I would say that, you know, pretty much everyone is free to write, whatever they want to write because in the end, they can. You know. Justify it. I know we've had some instances where someone posts a review or a soundtrack that didn't get a bad score, it didn't get a great score, but was an average score because that's what the reviewer felt and we've had comments where, you know, somebody who really likes the soundtrack took offense to the review score. I mean, we've had instances like this. So, it's the Internet, it's the Internet, so I mean. I mean, we've responded or, you know, this is this reviewer's opinion, the soundtracks are sold as an individual product, so you don't necessarily need to play the game to appreciate the music, because if you didn't like the structure of the music or the type of music, playing the game is not going to change that. I don't think, you know.

Francisco Jiménez- One of the things.... Some information I need, and I asked for it, it before was more like where are you, which is your formation, what are you graduated in... some things like that.

Donald Kotowski- Could you repeat that? Sorry, it was breaking up a little on my side, so I mean.

Francisco Jiménez- The first question I asked you about your formation. But it's more about who you are.

Donald Kotowski- OK, so yes, at least I'll give you both sides of the story on the website, I am the... what we call the Japanese coverage leader, so I focus more on Japanese side of things, so I you know, if I have contacts in Japan who are Composers', I will, you know, as I had mentioned, ask for soundtrack's for review if they would like to send some to get their word out. I also helped to. Together, interviews for Japanese composers, so I will I'll send out requests for interviews, and if they agree, I will write

the interview, send it to them typically in Japanese, I'll send it back to me in Japanese and we'll have it translated by somebody, because this gives the composers a chance to talk about their work, in some cases, at least in Japan, they don't necessarily ask too much about the music. We've had instances where we've sent. Interviews to Japanese composers, and I'm going to actually pull up an interview real quick one second. I can always send this to you in, you know, via email, but they are... lets see the.... It might be at the very end.... OK, so there was this group that is no longer together, but it was a... it's an electronic duo called KHDN and their names are Kobayashi and Dasuki Nagata and when we first interview him, I think this was the first time they've ever interviewed with somebody in the outside of Japan. And they were both one one of them said, I want to thank you for this awesome interview, unlike the ones by a Japanese game media, because they're typically they don't go in depth, you know, and then the other one. Mentioned that they had never had a worthwhile interview like this so, it gives the chance for some composers to speak about their music in depth in a way that they've never had a chance to before. So, that's why I try to set up these interviews, sometimes it's more composer focused. So, if we haven't interviewed a composer in a long time or ever before, we'll try to, you know, some general questions about their musical background, you know, and then try to get them to talk about works in their entire timeline, so to speak, whether it's original solo albums or work for early video games and work for current video games, sometimes we also do interviews that are more game specific. A lot of our Final Fantasy 14 interviews that we have with the main composer for Final Fantasy 14 typically focus on the most current music in the game. So, on that that's what I will do on the video game side. I write reviews about Japanese music mainly sometimes indie games composed by non Japanese artists and. Also set up interviews and help. Figure out who's going to write what usually when it comes to a Japanese soundtrack on my other professional side, I'm actually a biochemist by training. So, I work in In the... Biologic and vaccine space when it comes to my professional career, so all this is like not my second job., it's more of a hobby, but no, but it's something that I still try to dedicate, you know, one to two nights a week working on... in some capacity.

Francisco Jiménez- well, that's so the interview. Thank you for everything.

ANEXO 5 ENTREVISTA A EMILY MCMILLAN ESCRITORA DE *VGMO*

REALIZADA EL 04/09/2020 A LAS 17:00.

TRANSCRIPCIÓN REALIZADA POR IRENE BARQUERO MORENO.

Francisco Jiménez - So, the first question is about you, your presentation.

Emily McMillan: Yeah, so my name is Emily McMillan. I've written for *VGMO* since maybe 2014 or 2013 around then. Before then, I have a little bit of background on music, although it's not professional, I studied music in college and so I took like the theory cycle, the history cycle, the composition cycle, all that stuff. But I didn't do much with performance. So, the way that the degree worked at my school is you needed the performance, some kind of performance, so some kind of instrument to be able to obtain your degree. But I took a lot of hours in the other courses, so they basically signed off on a degree for me and that's all I've ever been interested in. Like I like theory. I like history. And I like working with music from a critical angle. But I've never been interested in performing. And I've also always been interested in soundtracks. So, when I came across the *VGMO*, it was really exciting because it was a bunch of people who really liked music and took it very seriously, but worked with it in this video game field, which from what I had seen at that point, wasn't very common. So, it was really nice to kind of find that group of people who enjoyed music to that level and enjoyed working with it, but not necessarily as a musician, but as a critic.

Francisco Jiménez - So, you studied music in college, some other specialty?

Emily McMillan - Yeah. So, I don't know. Most colleges, at least in the US, will have what we call the theory cycle. So, you take music theory from like square one, you know, like learning those all the way to setting up a matrix and things like that. So it takes a couple of years and then studying history of music, so like Western composers, Eastern composers, world composers, things like counterpoint. Stuff like that. And then I did perform, so I do play piano and I played organ for a while as well. But I never like performing it, I just took classes for a long time.

Francisco Jiménez - Ok, the next question is, how much time do you spend on critics, and review of videogame music?

Emily McMillan - I don't do it quite as much recently, although I am trying to get back into it. I've been a little bit off of the site for a couple of years now, but when I was working on it, it would be...I'd try and get maybe one or two reviews out a month. I really liked listening to a score for a long time before writing it. So, I was like, that's not my life you know, I have a separate day job. So in my day job, I would listen to soundtracks over and over and over. And then after work, I would go home and write about it. And so that would the actual writing wouldn't take too long, but taking notes on the music and listening to it would take a bit. I don't have a number of hours, though, that disparege.

Francisco Jiménez - How do you approach the music in videogames when you start to write?

Emily McMillan - It depends a little bit on why I'm writing a review, so occasionally I'll play a game and I'll just hear the music in it and I'll think like, «oh, I really want to write about this». Like, this is really interesting.

But there are other times where we have a soundtrack on the website and we're looking for someone to write about it. So I don't always have the experience with the game, which I know we're talking about that later, so we'll not going to talk about it now. But mostly I just like to listen to the music as much as possible so that when I'm actually sitting down and taking the time to review it, like actually writing notes, I can remember where certain things are on the soundtrack very easily. So like if I hear a theme on one of the tracks and I think, «hey, you know what, this theme actually comes back later on in the score. I've listened to it enough that I can actually remember and recall that very quickly.» What I hate doing is listening to it as I'm writing, I feel like I don't know enough about the score to really say anything about it at that point.

Francisco Jiménez - The next question is about; do you think it's necessary to include the relation between music and game?

Emily McMillan - Yeah, ok, so this is something that we argue about all the time on the website. And I don't honestly know what my opinion is. So, the argument for including video game information is that the music is written for the game. So if you separate those two, you're not being fair to the music, right? Like it was written to be a part of another piece of art, and you can't separate that. And I understand that there are times where I'll mention in my reviews like, «oh, this this track is really interesting because it's for a very, you know, like scary area and the music's very light and happy».

So that's definitely an artist's choice. The counterargument to that is that the soundtracks are often sold separately. So if you can buy a soundtrack online by itself, then you should be able to judge the soundtrack by itself, too. And I think that's valid. And I kind of have to go with that argument because I don't have time to play all the games that I review. Games take a long time to play, and I can listen to the soundtrack in a much shorter period of time, especially if I'm listening to the soundtrack while doing other things, you know, like I have my day job that I need to do. So because it's sold separately that's kind of the argument that I use to justify it. I try to incorporate information about the game at least to some extent, in every review I do, just so that we know, like, «ok, this is a platformer. It's a silly game.» It's a very serious side so that people have some information about it, but unless I have coincidentally had a lot of experience with that game, just because I really liked it or something, I'm not going to include much about the game in my review.

Francisco Jiménez - So, when you are writing, which are the main topics about the music you want to talk about?

Emily McMillan - Yeah, so I have things that I like and don't like in soundtracks that I listen to. Just regular elements I try and address every time is first off, like the performance quality or the sample quality. So if it's live instruments, are they performed ok? Usually if it's live instruments, yes. If people are hiring musicians, they know what they're doing.

Occasionally I've heard live performances like covers, you know, like orchestra versions and sometimes those aren't quite up to par, but that's not that common. On the other end, you also have people who use samples and occasionally the samples just they're not able to afford or they don't use samples that come across very well or BSD or whatever.

The writing of it as well, so one of the things I really like is something when I'm listening to a soundtrack, I want to hear something that I haven't heard before. So when you have very normal styles of games like got big open world. People, like very big orchestral cinematic sounds and that's great. I tend to like this because I love movie scores too. But there's only so many times that you can hear that before it starts kind of sounding the same with any other genre of music. You've got chiptune games and you've got, you know, small acoustic chamber music stuff. So one of the things I look for is if I hear something that sounds new, is this like a sound that I have not heard before? And then

just on a personal level, this is a very, very small thing but one thing that I really don't like on soundtracks is when the music isn't edited to be a soundtrack, but when it's music taken straight from the game and put on a CD, I'm not a fan of that. I feel, in my opinion, music needs to be arranged for release if it's going to be released. So what happens is you'll have music where two tracks should really be put together. Maybe you have like a boss fight and there's two stages of the boss fight and the music evolves from one state to another. That's the kind of thing that should be one track, in my opinion. When it split up onto two tracks, it feels very disjointed. And so I don't like when I'm listening to a soundtrack and it's got like lots and lots of one to two-minute tracks, I want a few 10-minute tracks.

Francisco Jiménez - The next question is about if you think it's necessary to have some knowledge about videogames, like programming and level designs and also videogame culture. Notions, in general.

Emily McMillan - I think it depends a little bit on the soundtrack. So looping isn't as common as it used to be, that was the only way that video game soundtracks existed. And so for an old soundtrack or a soundtrack that has a loop...yes, I think that would be good. Or at least some like very rudimentary knowledge of how music is implemented in the game. For example, like, one of the things I like is when music loops seamlessly. I like being able to not tell where the track actually ends. But some of my favorite tracks are ones where I feel awful strict, where, like, I've actually listened to it on three different loops and I didn't even realize that I had repeated at all. But there are a lot of soundtrack's, I think, these days where the music doesn't do that, and for that, I don't know that it's necessary to have, especially like I just mentioned, kind of those big open world cinematic things where you've got very long orchestral tracks. And I mean, if you have background on knowledge of music, if you have background knowledge of, like classical music, I think you could come up with a music review with a lot of valuable stuff to say, even if you don't really have much of a background in videogames.

Francisco Jiménez - So the next one is about the spread of the videogame culture. Do you think that the reviews and critiques about videogame music are helping the spread of the culture of videogames?

Emily McMillan - So, yeah, I think so. I think I don't know. Video game music is kind of a weird, it's one of those things that you see a lot of articles about on sites that

don't specifically cover video game music. So like you could go to put it ITN or whatever and see like best video game soundtracks of all time. And usually it's going to be like the same like 10 or 15 things over and over and over, like *Ocarina of Time* and *Skyrim* or *Journey*, you know, things like that and to me that shows that that's something that people like to talk about, even people who aren't like specifically into video game music. People have sounds from games that stick with them. I like that there are other places, not just websites like ours, but also I mean, there's some really good podcasts out there. There's people who do interviews regularly, things like that, that kind of highlight video game music even more, because I think one of the things that...I wouldn't exactly say it's a problem with those types of like, you know, very short «best of» articles, but they sometimes end with the impression that these are the classics. We're not going to get them again, you can only grow up once and those are the sounds of your childhood, so enjoy them where there's actually a lot of really good music constantly being written. So I like that people who had that nostalgia growing up are still able to talk about new releases as well and say, you know, well, «I didn't grow up with the soundtrack, but this sounds like something from my childhood» or this sounds like something that's going to be other people's childhood or, you know, as an adult here's a soundtrack that's going to stick with me. Like I played this game a week ago and the soundtrack was incredible. So I like the idea that there are people and places that are kind of continuing that discussion. And I think there's a lot of room for it. I think there's a lot of people who just enjoy music and want to know where they can find more, you know.

Francisco Jiménez - Related to this last question, something that you have spoken about is, how do you think is nowadays the music in videogames?

Emily McMillan - I think, yeah, there's a lot of it. And I think that's one of the biggest problems that our site comes across sometimes, is just that there's so much of it. And people even talk about this just in terms of games in general. Like if you go on a steam, people talk about the sort of like glut that steam experiences with a number of new games are really sort of so many of them and that's very good, but I think it also makes it very difficult because it's difficult to, you know, find all those new scores that are impacting people, you know, just because the game doesn't, like, make it or blow up or anything doesn't mean that the soundtrack isn't very good. And I would say, honestly, some of my favorite soundtracks are for games that nobody's ever heard of. But and I don't think I'll ever play the game, but it's just I really enjoy the sounds that I heard from

that. So just the sheer number of games, I think makes it very difficult to, like, wade through everything and find all of the soundtracks are out there. That being said, we're going to kind of like what I was saying earlier, I get a little bit frustrated when people talk about...I don't know if I if I hear this more than I do, but the idea that, like games or soundtracks, like, used to be very good and now we don't have, like, classics anymore. And I think that's something that's very wrong. I think there are a lot of great, great soundtracks that are coming out. And I think it just takes time for people to be able to separate them from the game. So, you know, even this year, there been a couple of games released where the game didn't really do anything for me, but I really enjoyed the music to it and I enjoyed that, you know, I enjoy like the diversity of soundtracks are out there and that like it's there are so many different styles that have come up. I enjoyed that there aren't like limitations to those soundtracks anymore. So, you know, and you had you had like space size and file size problems with older games. But now composers can kind of do whatever they want. They're only limited by their budget. And that's a really good thing for scores coming out these days.

Francisco Jiménez And the next question is about, how do you think it has to be a review? I mean, your idea of review.

Emily McMillan So I tend to be kind of long winded, I don't know if you can tell from this, but I tend to write a lot, probably more than necessary, so. I don't know that the amount that I write is the correct amount, though I think that we have other reviews or reviewers who are able to say things and just a few paragraphs and turn it out very quickly. And I think in some respects, that's probably a better approach just because you can cover more soundtracks in a shorter period of time. But I tend to ramble on a little bit. I honestly, I don't know that there's a correct answer there. I think I've also noticed that our different reviewers talk about music very differently. So some of them will talk very, very clinically about it. Which chords worked like what instrumentation works, what sounds really work for them, whereas we have other of years that talk a lot more about how it makes them feel. So there are reviewers with slightly less musical background that will just say, you know what, the song is so beautiful. I listen to it one hundred times, I can't stop listening to it. And again, I think that both approaches are valid. And I'm kind of happy that we have both approaches on our website because I think I don't want to get keep how to write music or how to write about music, I want it to be something where you shouldn't feel like you have to have a background in music to be able to talk about it,

because music and game is for everyone to listen to. So, you know, you can't say, well, if you're not a composer, you can't decide whether or not you like the soundtrack. That being said, I think it's also fun to kind of pick apart music from a theory, perspective, or from a more clinical perspective. I don't think that there's an ideal review or set of criticism as long as it's something that's coming from a sincere place.

Francisco Jiménez - What I want to talk about is more how do you see it, like, for example, the extension, the points that you want to see in your music review. What do you expect if someone else's writing?

Emily McMillan - I want to know if the soundtrack was successful for them or not. So at the end of the day...is there good music here, like, should I listen to it? I like a lot when I started doing this myself, but I copied it from other of yours on our site. It's a lot when they give comparisons. That's something that I've always felt a little bit weird about, because I think that as a composer, I don't think people always like hearing, you know, «you sound a lot like this other person». But as a reviewer or as a consumer, I do want to hear that. I do want to know, like, what's the style of this? Like, what should I expect to, you know, if I like which other soundtracks, what I like this review. So I like having something to compare it to or seeing if it reminds our viewers of something else. I also like hearing about any kind of highlight tracks. So the album as a whole, what is it like? But also, are there any standouts where I'm short on time? I can only listen to one track today, which is the track I should hear to get a sense of what this album is like? So that doesn't always mean the best track on the score, although I want to know that too. But what's the track that's kind of indicative of the rest of the album.

Francisco Jiménez - And how many words do you think a review has to have?

Emily McMillan - That's hard. We have reviews on our site that are like four paragraphs long.

Francisco Jiménez - I have seen some are two thousand long and others that achieve the six thousand, it's

Emily McMillan - Yeah. Yeah. So there's not much consistency on our site. Again, I kind of prefer that, and I realize I'm kind of avoiding your question a little bit, but I would rather a viewer, like, spend the words on a soundtrack that they think that soundtrack is worth, and that doesn't always mean that the soundtrack is very good. One

that I like talking about a lot that people know is the score to *Final Fantasy 15*, which was very divisive. There were a lot of people who loved it and a lot of people who really, really did not like it. But as a result, I think that that review was I mean, it was fairly long, not our longest, but a fairly long review. But it was worth a lot of words because to me, it was worth looking into it and saying, `«OK, like what exactly worked for that particular reviewer? What didn't work?» It's something that we've had questions about as far as like having a second look. So there are some soundtracks where we actually have two reviews on our website because two reviewers disagree with each other. And there are other soundtracks where they're fine, they're good. Four out of five stars, but they're not worth talking about all that much because they did their job and moved on. So I think it very much depends on what the reviewer has to say about the soundtrack. And I think it's valid if they're saying, you know, «it's good, I like it, but I'm not going to spend all day working on this», versus the soundtrack that is complicated and not always liked, but, does stuff that's worth talking about.

Francisco Jiménez - So, in terms of selecting the music you want your review, how do you select it? I mean, when you say, 'I want to make a movie about this because I like it or, because it has some points that I want to talk about' I mean, your criteria.

Emily McMillan - So, I mean, this isn't exactly the best approach, but because this website is a fan project, you know, we do this because we like it, not because we get paid or anything. What I end up doing is I tend to review stuff that I really like. So, if I hear something and I just think, like, 'I need to talk about this', then, you know, I'll pick it up and review it. One problem that I found is often the more I listen to something, the more I like it. So there have been soundtracks that I picked up where I think I'm not crazy about this, but I want to put it up on our website and then I end up listening to it one hundred times over the course of the week. And then by the end, I'm kind of like, you know, it's actually not bad. Like I kind of, you know, I actually really like this cue over here. So, I tend to be a little bit more gratuitous in my reviews than some of our other writers, which I wish I wasn't. But for me also, I would say the rating is less important than the words. One of the reasons we debated whether or not to keep the ratings up on our site before, and pretty much the reason we do is because we have a lot of non-English readers. So, because our website covers a lot of Japanese composers particularly, it's very common that we'll have Japanese either artists or just fans look through our website and English isn't their first language, but they can look at the number at the bottom and see

what did we think of this. If that weren't the case, there's a chance we wouldn't have scores because I like talking about what works for me and what doesn't work for me, and usually the soundtracks that I review are ones that I like. You know, I hear something I think 'this is so fun. This is so cool. Like, not enough people are talking about this. I'm going to go ahead and write about it'. But at the end of the day, I have to assign a number to it. And I have a very hard time assigning lower numbers to things that I spent that long listening to and getting to know. And I think that's something that I don't know how other music reviewers do it, but I think of it sort of like if you're viewing a movie, for example, you sit through the movie. And then you walk away and then you write about it afterwards, you talk about your impressions. Whereas if you're reviewing a game, you spend a long time on it, you spend a lot of time playing it, you try out different endings, you try out different characters, you try and break it. And I find myself doing a little bit more, I guess what people do for games, whatever, being an album and listening to it over and over and trying to find things that work and things that are connected. And it's to me anyway, it's just it's very hard to walk away from that and say, «no, I didn't like it» at the end of listening to it that much.

BIBLIOGRAFÍA

- BAEZA CABRERA, Italo (2020) «An (honest) review of the “Doom Dance”» [en línea] en *Medium: gaming*. Enlace: <https://medium.com/@DarkGhostHunter/an-honest-review-of-the-doom-dance-6baf244dc6d4> [Consultado el 15/09/2020]
- BURGAT, Marc (2019) «Donald Trump acusa a los videojuegos de los tiroteos masivos» [en línea] en *La Vanguardia*. Enlace: <https://www.lavanguardia.com/videojuegos/20190806/463900128667/videojuegos-donald-trump-acusa-tiroteos-masivos-violencia-declaracion.html> [Consultado el 23/09/2020]
- CANO, Jorger (2011) «Análisis de Child of Eden (Xbox 360, PS3)» [en línea] en *Vandal*. Enlace: <https://vandal.elespanol.com/analisis/x360/child-of-eden/12681#p-37> [Consultado el 07/07/2020]
- Classicfm* (s.f.) «About Classic FM Values and History» [en línea] Enlace: <https://www.classicfm.com/about-classic-fm/values-history/> [Consultado el 23/06/2020]
- COLLINS, Karen (2008) *Game Sound: An Introduction to the History Theory and Practice of Video Game Music and Sound Design*. Cambridge, MA: MIT Press.
- COLLINS, Karen (ed.) (2008), *From Pac-man to Pop Music: Interactive Audio in Games and New Media*, Aldershot: Ashgate.
- COLLINS, Karen C. (s.f.) «About Me» [en línea] en *Karen "Casey" Collins*. Recuperado en *Wayback machine*. Enlace: <https://web.archive.org/web/20190318085828/http://www.gamessound.com/personal/index.html#about> [Consultado el 23/06/2020]
- CORN, Adam (s.f.) «Contact & About» [en línea] en *Soundtrack Central*. Enlace: <http://soundtrackcentral.com/contact> [Consultado el 07/07/2020]
- CORN, Adam (2009) «Street Fighter IV Original Soundtrack» [en línea] en *Soundtrack Central*. Enlace: <http://soundtrackcentral.com/street-fighter-iv-original-soundtrack/st436> [Consultado el 26/07/2020]

- CORN, Adam (2014) «Final Fantasy VI Original Sound Version» [en línea] en *Soundtrack Central*. Enlace: <http://soundtrackcentral.com/final-fantasy-vi-original-sound-version/st114> [Consultado el 26/07/2020]
- CORN, Adam (2018) «Horizon Zero Dawn Original Soundtrack» [en línea] en *Soundtrack Central*. Enlace: <http://soundtrackcentral.com/horizon-zero-dawn-original-soundtrack/st630> [Consultado el 26/07/2020]
- DayoScript (2017) «El poder de la banda sonora» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=YwdbF8wksgU> [Consultado el 06/07/2020]
- DayoScript (2020) «La identidad en GTA San Andreas [Análisis] - Post Script» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/user/DayoScript> [Consultado el 27/07/2020]
- DAVIS, Elizabeth (2018) «How Red Dead Redemption 2's soundtrack is inspired by Ennio Morricone» [en línea] en *Classicfm*. Enlace: <https://www.classicfm.com/discover-music/periods-genres/video-game/red-dead-redemption-2-music-morricone/> [Consultado el 17/07/2020]
- DAVIS, Elizabeth (2019) «Here's why Aerith's Theme from Final Fantasy VII is a symphonic masterpiece» [en línea] en *Classicfm*. Enlace: <https://www.classicfm.com/composers/uematsu/aeriths-theme-final-fantasy/> [Consultado el 17/07/2020]
- DE FONDAUMIERE, Guillaume (2018) «How Three Composers Created the Soundtrack of Detroit: Become Human» *PlayStation.blog*, enlace: <https://blog.us.playstation.com/2018/04/12/how-three-composers-created-the-soundtrack-of-detroit-become-human/amp/> [Consultado: 25/01/2020]
- DORNBUSH, Jonathon (2018) «God of War Review. Kratos makes an epic comeback as The Nine Realms' greatest dad.» [en línea] en *IGN*. Enlace: <https://www.ign.com/articles/2018/04/12/god-of-war-review> [Consultado el 16/07/2020]
- ELCHLEPP, Simon (s.f. a) [en línea] *The Greatest Game Music*. Enlace: <https://www.greatestgamemusic.com/> [Consultado el 23/06/2020]

- ELCHLEPP, Simon (s.f. b) « Dead Space 2 Soundtrack» [en línea] en *The Greatest Game Music*. Enlace: <https://www.greatestgamemusic.com/soundtracks/dead-space-2-soundtrack/> [Consultado el 27/07/2020]
- ELCHLEPP, Simon (s.f. c) « Donkey Kong Land 2 Soundtrack, Grant Kirkhope / David Wise, 1996» [en línea] en *The Greatest Game Music*. Enlace: <https://www.greatestgamemusic.com/soundtracks/donkey-kong-land-2-soundtrack/> [Consultado el 27/07/2020]
- ELCHLEPP, Simon (s.f. d) « GoldenEye 007 Soundtrack (Nintendo 64), Grant Kirkhope / Graeme Norgate, 1997» [en línea] en *The Greatest Game Music*. Enlace: <https://www.greatestgamemusic.com/soundtracks/goldeneye-007-soundtrack/> [Consultado el 27/07/2020]
- ELCHLEPP, Simon (s.f. f) «Medal of Honor Soundtrack, Michael Giacchino, 1999» [en línea] en *The Greatest Game Music*. Enlace: <https://www.greatestgamemusic.com/soundtracks/medal-of-honor-soundtrack/> [Consultado el 27/07/2020]
- Eurogamer Staff (2020) «La redacción» [en línea] Enlace: <https://www.eurogamer.es/articles/staff-es> [Consultado el 23/06/2020]
- GAME(2017) «The Ludomusicology Research Group» *GAME*, enlace: <https://www.gamejournal.it/an-interview-with-mark-sweeney-the-ludomusicology-research-group/> [Consultado: 01/02/2020]
- Gameinformer (1991) «GME Privacy Policy» [en línea] Enlace: <https://www.gameinformer.com/p/privacy.aspx> [Consultado el 23/06/2020]
- G. ÁLVAREZ, Mónica (2019) «El ‘Asesino de la Catana’: “Siguen considerándome un monstruo”» [en línea] en *La Vanguardia*. Enlace: <https://www.lavanguardia.com/sucesos/20190308/46894439667/jose-rabadan-asesino-catana-crimen-padres-hermana-libre-reinsertado-las-caras-del-mal.html> [Consultado el 23/06/2020]
- GARCÍA DE GREGORIO, Alejandro (2017) «The Binding of Isaac y el totemismo nostálgico.» [en línea] en *Presura*. Enlace: <http://www.presura.es/blog/2017/06/14/the-binding-of-isaac-totemismo/> [Consultado el 07/07/2020]

- GIBSON, Ellie (2008) «Wii Music, out of tune» [en línea] en *Eurogamer*. Enlace: <https://www.eurogamer.net/articles/wii-music-review> [Consultado el 07/07/2020]
- GIBBONS, William (2020) «Ludomusicology» [en línea] en *Grove Music Online*. Enlace: <https://www.oxfordmusiconline.com/grovemusic/view/10.1093/gmo/9781561592630.001.0001/omo-9781561592630-e-90000369370?rskey=5IqEn5&result=1> [Consultado el 23/09/2020]
- GIES, Arthur (2010) «Guitar Hero: Warriors of Rock Review. Even the fun, Wii exclusive Roadie Battle can't save the overall aging design.» [en línea] en *IGN*. Enlace: <https://www.ign.com/articles/2010/09/30/guitar-hero-warriors-of-rock-review> [Consultado el 16/07/2020]
- GORDON, Mick (2016) «DOOM: Behind The Music Part 1» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=ua-f0ypVbPA> [Consultado el 05/04/2020]
- GREENING, Chris (2017) «DOOM Original Game Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/doom/> [Consultado el 27/07/2020]
- HAMMOND, Joe (2015) «Crypt of the Necrodancer Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/cryptnecrodancer/> [Consultado el 27/07/2020]
- HAYMAN, Chris (2016) «UNDERTALE Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/god-of-war-mccreary/> [Consultado el 26/07/2020]
- HELGERT, Lars (2013). «Criticism». *Grove Music Online*. Enlace: <https://doi.org/10.1093/gmo/9781561592630.article.A2256247> [Consultado el 23/06/2020]
- HELGESON, Matt (2015). «GI Show 232: Grim Fandango Review, MAGFest» [en línea] en *Gameinformer*. Enlace: <https://www.gameinformer.com/b/podcasts/archive/2015/01/29/gi-show-232-grim-fandango-review-magfest.aspx> [Consultado el 07/07/2020]

- HELGESON, Matt (2010) «Guitar Hero: Warriors of Rock. Guitar Hero Goes Gonzo With Warriors of Rock» [en línea] en *Gameinformer*. Enlace: https://www.gameinformer.com/games/guitar_hero_warriors_of_rock/b/xbox360/archive/2010/09/28/guitar-hero-goes-gonzo-with-warriors-of-rock.aspx [Consultado el 16/07/2020]
- IGN (2013) «Staff de IGN España» [en línea] en *IGN España*. Enlace: <https://es.ign.com/ign-espana/64086/page/staff-de-ign-espana> [Consultado el 23/06/2020]
- IMDB (s.f.) «John Paesano» [en línea] Enlace: <https://www.imdb.com/name/nm1373352/> [Consultado :23/06/2020]
- Jaime Altozano (2018) «Los secretos de la música de Dark Souls» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=LjKAQ-zI5Ns> [Consultado el 07/07/2020]
- KAMP, Michiel, SUMMERS, Tim & SWEENEY, Mark, (2016) *Ludomusicology: Approches to video game music*, Sheffield, UK; Bristol, CT: Equinox.
- KARBANI, Tasneem (2007) «Summer research project was music to student's ears» *Folio new story*. Enlace: <https://sites.ualberta.ca/~publicas/folio/45/01/04.html> [Consultado: 25/01/2020]
- KOTOWSKI, Don (2019) «Xenoblade2 Original Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/xenoblade2/> [Consultado el 26/07/2020]
- LAG LÓPEZ, Nieves, (2008) *Análisis evolutivo de la música en el videojuego*, Almería, España: Asociación Procompal.
- MACDONALD, Keza (2008) «Maestro: Jump In Music, whatever that means» [en línea] en *Eurogamer*. Enlace: <https://www.eurogamer.net/articles/maestro-jump-in-music-review> [Consultado el 07/07/2020]
- MCNAMARA, Andy (2020) «The Last of Us Part II. The Last Of Us Part II Review – A Perfect Circle» [en línea] en *Gameinformer*. Enlace: <https://www.gameinformer.com/review/the-last-of-us-part-ii/the-last-of-us-part-ii-review-a-perfect-circle> [Consultado el 16/07/2020]

- MAHER, Cian (2019) «The sound of Death Stranding and how Hideo Kojima selects the music for his games. The Best Is Yet To Come» [en línea] en *Eurogamer*. Enlace: <https://www.eurogamer.net/articles/2019-11-11-the-sound-of-death-stranding-and-how-hideo-kojima-selects-the-music-for-his-games> [Consultado el 07/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2008) «Dead Space» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/dead-space> [Consultado el 23/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2012) «Journey» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/journey> [Consultado el 23/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2019) «Star Wars: Jedi fallen order» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/dead-space> [Consultado el 23/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2018) «God of War» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/star-wars-jedi-fallen-order> [Consultado el 07/07/2020]
- Mundobso* (2020) «Doom Eternal» [en línea] Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/doom-eternal> [Consultado el 07/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2020) «Final Fantasy VII: Remake» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/final-fantasy-vii-remake> [Consultado el 23/07/2020]
- MARQUÉS CUADRA, Ignacio (2020) «Ori and the will of the wisps» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/bs0/ori-and-the-will-of-the-wisps> [Consultado el 23/07/2020]
- McMILLAN, Emily (2018) «God of War Original Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/god-of-war-mccreary/> [Consultado el 26/07/2020]
- Mikasacus (2019) «The Silent Hill 2 Soundtrack Is Awesome» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=MGOC-uYCQLM> [Consultado el 27/07/2020]

- MrTripleCC (2013) «PLaythrough» [en línea] en *Urban Dictionary*. Enlace: <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Playthrough> [Consultado el 09/09/2020]
- NEIKIRK, Lee (2020) «Cuphead Original Soundtrack» [en línea] en *Video Game Music Online*. Enlace: <http://www.vgmonline.net/cuphead-original-soundtrack/> [Consultado el 27/07/2020]
- Nintendo (s.f.) The legend of Zelda: Ocarina of time. Enlace: <https://www.nintendo.es/Juegos/Nintendo-64/The-Legend-of-Zelda-Ocarina-of-Time-269536.html> [Consultado el 17/07/2020]
- PAQUET, Ryan (2015) «Majestic and Terrifying: Until Dawn Original Soundtrack (Review)» [en línea] en *Original Sound Version*. Enlace: <http://www.originalsoundversion.com/majestic-and-terrifying-until-dawn-original-soundtrack-review/#more-27018> [Consultado el 26/07/2020]
- PAQUET, Ryan (2016) «A Natural Wonder of the Soundtrack World: Unravel Original Soundtrack (Review)» [en línea] en *Original Sound Version*. Enlace: <http://www.originalsoundversion.com/a-natural-wonder-of-the-soundtrack-world-unravel-original-soundtrack-review/#more-29037> [Consultado el 26/07/2020]
- Pitchfork* (s.f.) [en línea] Enlace: <https://pitchfork.com/> [Consultado el 07/07/2020]
- Presura* (s.f.) «Sobre Presura» [en línea] Enlace: <http://www.presura.es/about/> [Consultado el 07/07/2020]
- Raycevic (2016) «The Brilliance of DOOM's Soundtrack» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=7X3LbZAxRPE> [Consultado el 07/07/2020]
- SACKENHEIM, Shawn (2016) «Mafia III Expanded Game Score (Review)» [en línea] en *Original Sound Version*. Enlace: <http://www.originalsoundversion.com/mafia-iii-expanded-game-score-review/#more-29538> [Consultado el 26/07/2020]
- STAZAN, Grabiell (2019) «Koji Kondo. The Legend of Zelda: Ocarina of Time» [en línea] en *Pitchfork*. Enlace: <https://pitchfork.com/reviews/albums/koji-kondo-the-legend-of-zelda-ocarina-of-time/> [Consultado el 17/07/2020]

- SWEENEY, Mark Richard (2014) «Introduction» en *The Aesthetics of Videogame Music*, Hertford College, University of Oxford. Pp. 1-32.
- TURI, Tim (2015) «Crypt Of The Necrodancer Review – Get Rhythm, Or You’ll Get The Blues» [en línea] en *Gameinformer* Enlace: https://www.gameinformer.com/games/crypt_of_the_necrodancer/b/pc/archive/2015/04/21/get-rhythm-or-you-39-ll-get-the-blues.aspx [Consultado el 07/07/2020]
- The Game Awards* (2016) «2016» [en línea] Enlace: <https://thegameawards.com/history/2016-2> [Consultado el 22/06/2020]
- Vandal* (s.f.) «¿Quiénes somos?: Nuestra historia y objetivo» [en línea] Enlace: <https://vandal.elespanol.com/estaticos/redaccion> [Consultado el 23/06/2020]
- VALERA, Ramón (2018) «Análisis de I Am The Hero (PS4, Switch, Xbox One, PSVITA)» [en línea] en *Vandal*. Enlace: <https://vandal.elespanol.com/analisis/ps4/i-am-the-hero/57640#p-73> [Consultado el 07/07/2020]
- VAZQUEZ, Suriel (2019) «Cadence of Hyrule Review – A Pleasant But Discordant Melody» [en línea] en *Gameinformer*. Enlace: <https://www.gameinformer.com/review/cadence-of-hyrule-crypt-of-the-necrodancer-featuring-the-legend-of-zelda/a-pleasant-but> [Consultado el 07/07/2020]
- VGMO (s.f. a) «About Don Kotowski» [en línea] Enlace: <http://www.vgmonline.net/author/don-kotowski/> [Consultado el 07/09/2020]
- VGMO (s.f. b) «About us» [en línea] Enlace: <http://www.vgmonline.net/cat/community/> [Consultado el 23/06/2020]
- VGMO (s.f. c) «Our Team» [en línea] Enlace: <http://www.vgmonline.net/staff/> [Consultado el 07/07/2020]
- VGMO (s.f. d) «Reviews» [en línea] Enlace: <http://www.vgmonline.net/cat/reviews/> [Consultado el 07/07/2020]
- Video Game Soundtrack Review (2017) «MÁS INFORMACIÓN» [en línea] en *YouTube*. Enlace:

<https://www.youtube.com/c/VideoGameSoundtrackReview/about> [Consultado el 07/07/2020]

WHALES, Zach (2004) «Play Alone - An approach to Videogame Music» *Game Studies*, enlace: <http://gamestudies.org/0401/whalen/> [Consultado: 20/01/2020]

WILKES Brenna (2019) «Soundtracks to Original Resident Evil and Resident Evil 2 Releasing to Vinyl» [en línea] en *Original Sound Version*. Enlace: <http://www.originalsoundversion.com/soundtracks-to-original-resident-evil-and-resident-evil-2-releasing-to-vinyl/> [Consultado el 07/07/2020]

WhatCulture Gaming (2019) «What Is The BEST Video Game Soundtrack?» [en línea] en *YouTube*. Enlace: <https://www.youtube.com/watch?v=hbjUy55xwYI&t=142s> [Consultado el 07/07/2020]

XALABARDER, Conrado (2001) «Sobre el autor» [en línea] en *Mundobso*. Enlace: <https://www.mundobso.com/autor> [Consultado el 23/06/2020]

ZAPATA, Santiago (2017) «On the Historical Origin of the “Roguelike” Term» [en línea] en *Slashie's Journal*. Enlace: <https://blog.slashie.net/on-the-historical-origin-of-the-roguelike-term/> [Consultado el 16/07/2020]